10 GIER NA CD

PEŁNA WERSJA: VIDEO POKER + *GRYWALNE DEMA:* POPULOUS: THE BEGINNING, KKND: KROSSFIRE, PUMA STREET SOCCER, THE GRANDSTREAM SAGA, LIVE WIRE, YUJ, MUSIC + *WIDEO:* CARMAGEDDOM, APE ESCAPE

INDEX 337153 • ISSN 1427-6321 • CENA 22.00 ZŁ • NR 7/99

Oficjalny Polski

PlayStation™ Magazyn Nr 7

STAR WARS™ EPISODE I THE PHANTOM MENACE™

ŚCIŚLE TAJNE: AKUJI • ŚWIEŻE WIEŚCI: NOWY METAL GEAR, NOWY RESIDENT EVIL, NOWY TEKKEN, NOWY...

WSZYSTKO CO NAJLEPSZE NA PLAYSTATION

10 NAJLEPSZYCH DEM GIER + EXTRA KSIĘGA KODÓW

DO NUMERU DOŁĄCZONA JEST KSIĘGA KODÓW GOLDEN TIPS & TRICKS

ZAWIERA **KILKASET SZTUCZEK, KODÓW I OSZUSTW** DO NAJLEPSZYCH GIER NA PLAYSTATION, WRAZ Z NUMEREM 2/99 **ZA DARMOCHĘ!**

NA KRĄŻKU ZNAJDZIECIE:

Music, Psybadek, Colony Wars: Vengeance, TOCA 2, Akuji The Heartless, Michael Owen's WLS 99, Victory Boxing 2, B-Movie, Future Cop: LAPD, G-Police

SZUKAJ W KIOSKACH W LIPCU i SIERPNIU!!!

Fakt: The Official UK PlayStation Magazine jest najlepiej sprzedającym się pismem o grach wideo na świecie. A my jesteśmy jego polską edycją. Oznacza to, że korzystamy z pracy angielskich kolegów, ale także sami przygotowujemy część materiału. PSM jest **jedynym pismem na świecie**, które co miesiąc wychodzi z płytką CD na PlayStation. Nie znajdziesz w kiosku magazynu o lepszej zawartości i składzie. To, że PSM jest światowym liderem, pozwala jego redakcji na rzetelne i uczciwe ocenianie gier. Celem pisma jest dobro czytelników – nie naciągamy ocen po to, by uzyskać względy wydawców. Po prostu nie musimy tego robić.

Przymiotnik „Oficjalny" w nazwie oznacza bliskie relacje z firmą Sony. Dzięki temu mamy dokładne informacje z pierwszej ręki oraz dostęp do nowych gier w pierwszej kolejności. Firma Sony nie ma jednak wpływu na zawartość magazynu. W tej kwestii **PSM jest w 100% niezależny** i masz na to gwarancję.

Teksty w naszym piśmie są napisane w dojrzały sposób i bez epatowania technicznym żargonem. Porzucamy wymuszone luzactwo i infantylne dowcipy na rzecz zawartości merytorycznej. Co nie znaczy, że PSM jest śmiertelnie poważny.

Dajemy Ci najświeższe wiadomości, rozmawiamy z najważniejszymi ludźmi w tym biznesie, dyskutujemy o zjawiskach towarzyszących PSX-manii i recenzujemy WSZYSTKIE PSX-gry, jakie ukazują się w tej części świata. Poprzez nasze coverCD dajemy Ci także coś, czego nie może zapewnić żaden inny magazyn – możliwość wypróbowania opisywanych gier.

Oprócz wzmianek w **Loading** i okazjonalnych tekstów **Pod Lupą**, gry opisujemy w trojaki sposób.

Primal Screen to nasz wywiad z twórcami gry, kiedy ta jest jeszcze wczesnym projektem.

PrePlay oznacza, że własnoręcznie graliśmy w wersję beta gry. Opisujemy pierwsze wrażenia i proponujemy drobne poprawki.

PlayTest to recenzja gry wraz z jej oceną. W tym dziale opisujemy wyłącznie PEŁNE wersje PAL gier – takie, jakie leżą na półkach sklepu w Twojej okolicy.

PSM: wyżej Playa nie podskoczysz.

Wydawca

CGS Computer Graphics Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel./fax: (0-22) 815-42-20
e-mail: cgs@cgs.com.pl
http://www.cgs.com.pl

Redakcja

Red. nacz.: **Dariusz Kazik**
dkazik@cgs.com.pl
Z-ca red. nacz.: **Rafał Belke**
rbm@wa.onet.pl
Przemysław „Hot" Gorący

Współpraca

Daniel Griffiths, Mike Goldsmith, Stephen Pierce, Nicolas Di Constanza, Steve Merrett, Simon Kirrane, Pete Wilton, Keith Stuart, James Price, Steve Faragher, Steve Bradley, Tim Weaver, Lisa Fister, Jon Billington, Andy Butcher, Robin Alway, Jonathan Pugh, Clare Johnson, Andrew Collins

Tłumaczenia

Piotr Wągrodzki
Rafał Belke

Dział Reklamy

Dariusz Kazik

Korekta

Natalia Nowak

Łamanie

Adam Bartniczak

Druk

Elanders Polska sp z o.o

Kolportaż Ogólnopolski

Ruch S.A. O.K.D.P.
Kolporter S.A.

Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń.
Redakcja zastrzega sobie prawo skracania i adiustacji materiałów. Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca.
Ceny podane w tabelkach są cenami orientacyjnymi.
Wszystkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone.
Większość artykułów w tym wydaniu jest tłumaczona i reprodukowana z miesięcznika Official UK PlayStation Magazine i prawnie należą do © Future Publishing Ltd. England 1998. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Żadna część pisma (dotyczy tekstów, ilustracji znaków graficznych), nie może być kopiowana w jakiejkolwiek formie.
Logo PS i PlayStation są zastrzeżonymi znakami towarowymi Sony Computer Entertainment Inc.
Więcej informacji dotyczących tego i innych czasopism wydawanych przez Future Publishing Ltd., można uzyskać w sieci internet, wywołując stronę WWW o adresie: http://www.futurenet.co.uk

Następnego numeru PSM (8/99) szukaj w kioskach od 26.07.1999

Od redakcji Tym razem z wyborem gry na okładkę nie było żadnego kłopotu: *GWIEZDNE WOJNY*. Najpierw obszerny artykuł o starej i nowej (a także słówko o kolejnej!) trylogii filmów, a zaraz potem równie wielki PlayTest gry *Star Wars Episode I: The Phantom Menace*. Razem 12 stron opowieści o rycerzach Jedi, upadku Galaktycznej Republiki i o ciemnej stronie mocy...

Jestem fanem *Gwiezdnych Wojen*. Nie fanatykiem, który ma w domu kolekcję figurek i zna na pamięć gabaryty Falcona Millennium, ale fanem, który „starą" trylogię może oglądać bez końca (jedną z ostatnich sobót spędziłem na oglądaniu na wideo całej trylogii non-stop) i z utęsknieniem wygląda nowej. To jest po prostu silniejsze ode mnie, ponieważ będąc małym gnojem zostałem potężnie „nasączony" *Gwiezdnymi Wojnami*. Paradoksalnie, sprawcą tak głębokiej „indoktrynacji" jest... komunistyczny aparat władzy! Będąc prostą bajeczką osadzoną w nieokreślonym świecie, „burżujska" trylogia Lucasa nie wzbudziła sprzeciwu PRLowskiej cenzury i przez niemal całe lata 80. kolejne części *Star Wars* przewijały się przez polskie kina. Na przykład, w moim mieście przez dobre kilka lat, w każde wakacje leciało *Imperium Kontratakuje*. I niemal co rok byłem na seansie (chyba że akurat musiałem wyjechać z rodziną na wczasy). Później do *Imperium* dołączył *Powrót Jedi*, który też „przerobiłem" dobre kilka razy, a i *Nową Nadzieję* udało mi się zobaczyć na dużym ekranie.

Potem, wraz z pierwszymi magnetowidami *Star Wars* zawitały pod strzechy, a po latach specjalna edycja trylogii z nowymi wstawkami i „dźwiękiem wokół głowy" zawitała do kin, a potem na kasety wideo. A teraz jest nowy film i świetna gra na PlayStation. Ach, żyć, nie umierać!

Rafał Belke

Primal Screen

18 Gran Turismo 2
22 Rally Masters
24 Saboteur

PrePlay

26 Um Jammer Lammy
28 Croc 2
30 Anna Kurnikova's Smash Court Tennis
32 Syphon Filter
34 Puma Street Soccer
35 Yo Yo's Puzzle Park

PlayTest

50 Star Wars Episode 1: The Phantom Menace
56 Gex: Deep Cover Gecko
58 Actua Ice Hockey 2
59 UEFA Champions League
60 Warzone 2100
62 KKND: Krossfire
64 Street Fighter Collection 2
65 NHL Face Off '99
66 Dark Stalkers 3
67 Diver's Dream

Działy

4 Na CD
6 Loading
18 Primal Screen
26 PrePlay
36 Temat numeru
50 PlayTest
68 Ściśle Tajne
78 Hardware
80 Prenumerata

Jeśli Twój dysk jest uszkodzony, wyślij go do nas (adres w stopce) - sprawdzimy go i przyślemy Ci nowy. Zaznacz, że chodzi o reklamację i podaj swój adres.
Jeśli któraś pozycja z naszej płytki nie działa u Ciebie prawidłowo, zadzwoń do nas (0-22 815-42-20) w środę w godz. 14-17.

Populous: The Beginning

■ WYDAWCA: **Electronic Arts**
■ GATUNEK: **Strategia**
■ WERSJA: **Grywalne demo**

Nareszcie masz okazję stania się bogiem. Oprócz zwykłego poziomu nasze demo oferuje także trzy levele treningowe, co w połączeniu z poniższym krótkim podręcznikiem powinno doskonale wprowadzić Cię w świat Populousa.

RZUCANIE ZAKLĘĆ: włącz menu zaklęć (R2). Przyciskami kierunku podświetl czar i wybierz go przyciskiem ⊗. Menu się zamknie, a w tabelce w lewym-górnym rogu ekranu ujrzysz ikonę wybranego czaru. Wybierz teraz kursorem cel zaklęcia. Jeśli na ikonie czaru pojawia się czerwony znak, oznacza to, że wskazywany obszar jest poza zasięgiem szamanki. Przycisk □ powoduje rzucenie zaklęcia, a jeśli wskazany obszar jest poza zasięgiem, szamanka spróbuje najpierw podejść.

BUDOWANIE: wciśnij dwa razy R2, by dostać się do menu budynków. Podświetl i wybierz interesujący Cię budynek. Menu się zamknie, a pod Twoim kursorem znajdzie się pole podstawy budynku. Musisz znaleźć miejsce, w którym mieści się cała podstawa (możesz ją obracać przytrzymując ⊗ i wciskając przyciski kierunków). ⊗ stawia fundamenty, budową zajmą się Twoi poddani. Pole podstawy budynku nadal „lepi się" do Twojego kursora, możesz więc postawić więcej fundamentów. Gdy już masz dosyć, uwalniasz się od budynku przyciskiem ○.

WYBIERANIE LUDZI: L2 przeniesie Cię do menu ludzi. Ikony pokazują ogólną liczbę ludzi, a także ilu z nich jest bez zajęcia, w chacie, balonie czy łodzi. Kierunkami wybierasz interesującą Cię grupę, a każdym naciśnięciem ⊗ jednego z jej przedstawicieli (kilkukrotne naciśnięcie ⊗ powoduje wybranie kilku osób). Jeśli chcesz wybrać wszystkich z danej grupy, wciśnij □. W tabeli w lewym-górnym rogu ekranu widnieje liczba aktualnie wybranych osób. ○ kasuje wybór. Gdy masz już specjalizowane grupy ludzi (np. wojownicy) przyciski ↑ i ↓ przełączają między poszczególnymi grupami.

STEROWANIE

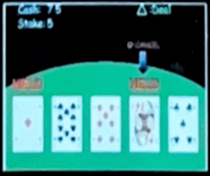
PRZYCISK	W AKCJI	MENU ZAKLĘĆ/ BUDOWLI	MENU LUDZI
↑, ↓, ←, → lub lewa analogowa gałka	Ruch kursora po ekranie	Podświetlanie opcji	Podświetlanie opcji
⊗	Akcja (wybór obiektu lub budynku; wybór celu wymarszu/ataku wybranych jednostek)	Akcja (wybór opcji, np. czaru)	Akcja (wybór pojedynczej osoby; kolejne naciśnięcia dodają kolejne osoby)
○	Odwołanie (akcji lub wybrania obiektu)		Anulowanie wybrania osób
△	Wybór szamanki (drugie naciśnięcie centruje na niej ekran)		
□	Rzucenie zaklęcia	Włączenie/wyłączenie zaklęcia (w menu zaklęć możesz włączać czary, które mają być naładowane maną)	Wybranie wszystkich osób z grupy
L1	Obracanie scenerii w lewo		
R1	Obracanie scenerii w prawo		
L2	Menu ludzi	Menu ludzi	Zamknięcie menu ludzi
R2	Menu zaklęć	Przełączenie na menu budynków (drugie naciśnięcie powoduje zamknięcie menu)	Otwarcie menu zaklęć
L1+R1+↑, ↓, ←, →	Przesuwanie scenerii		
SELECT	Widok na planetę		
START	Pauza		
Prawa analogowa gałka	Przesuwanie scenerii		

Video Poker

■ WYDAWCA: **Brak (Yaroze)**
■ GATUNEK: **Poker**
■ WERSJA: **Pełna wersja!**

• Sterowanie
Jest szczegółowo wyjaśnione podczas gry.

Tym razem w kąciku Yaroze PSM demoralizuje młodzież grą hazardową. Najpierw obstawiasz w ciemno (wybierz wysokość stawki). Potem od krupiera dostajesz 5 kart. Później wymieniasz niektóre z nich (mając na uwadze zestawienie wartości dostępne po wciśnięciu ○). Teraz, w zależności od tego co masz w ręku, tracisz postawione żetony (nic lub para niższa niż walety), otrzymujesz zwrot postawionej stawki (para od waletów wzwyż lub dowolne dwie pary) lub zyskujesz jej wielokrotność (od trójki dowolnych kart wzwyż). Proste?



Puma Street Soccer

■ WYDAWCA: **Infogrames**
■ GATUNEK: **Piłka nożna**
■ WERSJA: **Grywalne demo**

• Sterowanie
←, →, ↑, ↓ Ruch postaci
⊗ Strzał, □ Podanie, △ Drybling

Nowe spojrzenie na piłkę nożną – podwórkowe potyczki czterech na czterech. Demo przedstawia starcie Anglii z Francją w parku.

KKND: Krossfire

- WYDAWCA: **Infogrames**
- GATUNEK: **Strategia**
- WERSJA: **Grywalne demo**

• Sterowanie
←, →, ↑, ↓ Ruch kursora
⊗ Akcja
□ Szybkie przesuwanie ekranu
○ Boczne menu
△ Walka, odwołanie akcji
R1 Budynki
R2 Grupowanie
L1 Wybór grupy
L2 Rozgrupowanie

Kolejna porcja strategii, tym razem z energią nuklearną zamiast magii. Poślij swoje oddziały na pewną śmierć, jednocześnie pracując nad nowymi rodzajami broni. W naszym demo jest także tryb Kaos, czyli pojedynek z żywym przeciwnikiem (i z konsolą, bo w *KKND* są trzy strony konfliktu).

Carmageddon

- WYDAWCA: **SCi**
- GATUNEK: **Jatka na kółkach**
- WERSJA: **Wideo**

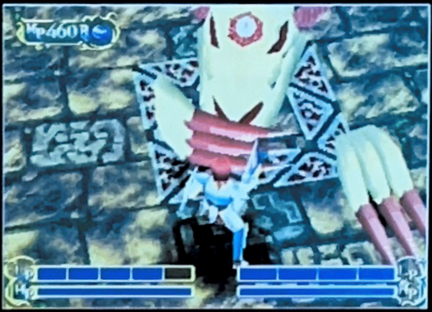
Kontrowersyjna gra o zawartości rodem z filmu klasy B. Jeśli bawi Cię rozjeżdżanie ludzi najeżonym ostrzami i kolcami pojazdem, powinieneś zobaczyć to wideo...

The Granstream Saga

- WYDAWCA: **SCEE**
- GATUNEK: **RPG**
- WERSJA: **Grywalne demo**

• Sterowanie
←, →, ↑, ↓ Ruch postaci
⊗ Atak
○ Blok
△ Opcje
R1 Ruch w bok
R2 Blok

Jak na demo całkiem nieźle: do wyboru jest kilka mangowych filmików do obejrzenia, walka z bossem oraz ekscytująca możliwość złapania kogoś o imieniu Vangel. Jako Eon musisz spenetrować statek. Pomogą Ci Laramee i Arcia. Ach, zapomnielibyśmy: jest jeszcze papugopodobny stwór służący od czasu do czasu dobrą radą.

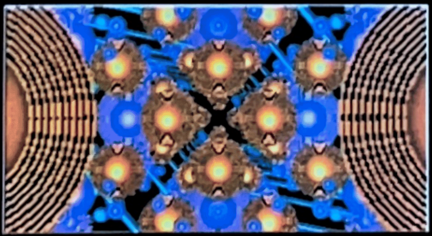


YVJ

- WYDAWCA: **SCEE**
- GATUNEK: **Hmmm...**
- WERSJA: **Grywalne demo**

• Sterowanie
←, → Zmiana utworu na CD
↑, ↓ Zmiana wzoru
□ Zmiana kolorów
△ Przywrócenie kolorów

YVJ to skrót od Your VJ. Tak jak *V-CD* i *Baby Universe*, *YVJ* jest programem, który dodaje oprawę graficzną do naszych ulubionych płyt z muzyką. Po wgraniu programu zmieniasz płytę w czytniku PSX i cieszysz oczy kosmicznym kalejdoskopem. Możesz też wpływać na sytuację na ekranie.



Live Wire

- WYDAWCA: **SCi**
- GATUNEK: **Logiczna**
- WERSJA: **Grywalne demo**

• Sterowanie
⊗ Akcja
○ Zbliżenie
△ Oddalenie
R1 Obrót planety w prawo
R2 Przesunięcie planety w górę
L1 Obrót planety w lewo
L2 Przesunięcie planety w dół

Czy kiedykolwiek miałeś ochotę zasiedlić jakiś ładny kawałek ziemi? A może od razu całą planetę? W tej szalonej łamigłówce trzeba przejmować na własność kolejne kwadraty terytorium przez... okrążanie ich. Pomysł stary jak świat. Demo zawiera pierwsze pięć poziomów tego szaleństwa.

Music Player

- WYDAWCA: **Codemasters**
- GATUNEK: **Program muzyczny**
- WERSJA: **Player**

• Sterowanie
⊗ Na ikonie odtwarzacza – przejście do menu utworów
↑, ↓, ←, → + ⊗ Wybór utworu
△ Podczas teledysku – wyjście

Druga wizyta playera programu *Music* na naszym krążku. Znów mamy kilka nowych kawałków stworzonych pełną wersją *Music*, w tym jeden autorstwa klubowej legendy – Judge Julesa.

Ape Escape

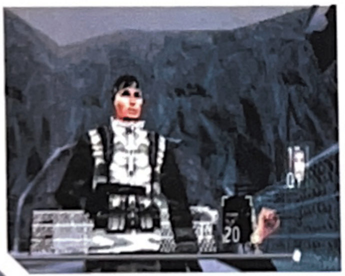
- WYDAWCA: **SCEE**
- GATUNEK: **Platformówka 3D**
- WERSJA: **Wideo**

Równowagę psychiczną po obejrzeniu *Carmageddonu* przywróci nowatorska platformówka ze świetną grafiką utrzymana w milutkim, dziecinnym stylu N64. Jeśli ciągle brakuje Ci *Mario 64*, rzuć okiem na *Ape Escape*.

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPOSITION

AMERYKAŃSKIE ŚWIĘTO GIER

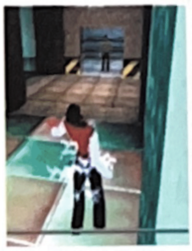
Kolejna edycja targów E3 odbyła się w między 13 i 15 maja w Los Angeles i była większa niż ostatni show w Atlancie. Jeśli chodzi o PSX, nie było zbyt wielu niespodzianek – nadchodzące hity, które znasz już z poprzednich numerów PSM, sporo kontynuacji starych, sprawdzonych tytułów. O grach prezentowanych na E3 piszemy w oddzielnych artykułach (lub pisaliśmy w poprzednich numerach PSM), a tutaj przedstawiamy kilka spostrzeżeń z samej imprezy.

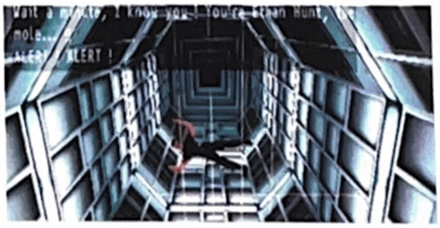


Najważniejsze gry targów to: *Dino Crisis, Final Fantasy VIII, Quake II, Tommorrow Never Dies* (gwóźdź programu na stoisku EA, zaprezentowano m.in. grywalną sekcję zjazdu na nartach), *Resident Evil: The Last Escape, Metal Gear Solid: Integral* (niestety, nie zaprezentowano grywalnego dema), *Gran Turismo 2* i *Wipeout 3*.

Szybsze bicie serca powodowały także: *Fighting Force 2, Saboteur, Too Human, Omega Boost, Bloody Roar 2, Driver, Crash Team Racing, Grandia, Star Ocean: The Second Story, Suikoden 2, Vandal Hearts 2, Ape Escape* (gra działająca tylko z Dual Shockiem lub kompatybilnymi), *Spyro 2, Croc 2, Glover, 40 Winks, Wu-Tang: Shaolin Style* i *Qbert* (logiczna gra Hasbro).

Firma Sony jak zwykle popisała się niesamowitym stoiskiem. Okazała konstrukcja przystrojona była WIELKIMI, nadmuchiwanymi postaciami znanymi PSX-fanom: *Spyro, Crash, PaRappa* i *Lara*. Poruszając się mistrzowsko udekorowanymi ścieżkami można było podziwiać dziesiątki standów z wiadomymi konsolami. Oprócz własnych gier Sony zaprezentowała najlepsze tytuły firm trzecich. Ciekawostką była możliwość spotkania i pogadania z virtualnym Crashem wyświetlanym na jednym z ekranów. Łowcy gadżetów także mogli się tu nieźle obłowić.





Jednym z hitów E3 była gra *Mission Impossible.*

Drugiego dnia targów firma SCEA zaprosiła gości na gigantyczne przyjęcie, które zorganizowano w studiu Sony Pictures. Na oficjalnej części party krótkie przemówienie wygłosił Ken Kutaragi, pokazywano także znane już dema na PSX2 i jedno nowe: sekwencje FMV z *Silent Hill* – tu oczywiście wszystko było generowane w czasie rzeczywistym. Potem był występ Becka.

Kolejnym z powodów zabłyśnięcia Sony na E3 była prezentacja grywalnego dema *Gran Turismo* na PlayStation 2. Umieszczone w piramidoidalnej konstrukcji telewizory pokazywały rolling dema na PSX2 oraz wspomniane *GT* (bebechy nowej konsoli były ukryte). Każdy, komu chciało się stanąć w długiej kolejce, mógł za pomocą Dual Shocka własnoręcznie wypróbować możliwości nowej konsoli. Model fizyczny jazdy pozostał taki sam, ale grafika w wysokiej rozdzielczości i niezwykła płynność animacji zachwyciła wszystkich. A to była tylko przygotowana zaledwie w tydzień (!) prosta konwersja kodu oryginalnej gry *GT*. Aż strach pomyśleć, co może stworzyć doświadczony team mając rok czasu i pisząc od podstaw specjalnie dla PSX2!

NOWY WIPEOUT!

W PSM 3/99 obiecaliśmy dalsze szczegóły na temat *W3* i oto one. Nowy engine gry działa równie płynnie w podwyższonej rozdzielczości, co stary w niskiej. Jest 7 nowych rodzajów broni, np. ściana, która postawiona na środku toru zachowuje się niczym w kreskówkach Warnera: przepuszcza bolid gracza boleśnie zatrzymując konkurencję... Inne cechy *Wipeouta 3* to m.in.: grafika w podwyższonej rozdzielczości, split screen dla dwóch graczy, trzy nowe teamy, tryby Tournament, Challenge i Match, nowe bolidy zaprojektowane przez Designer's Republic, a także pełna hitów ścieżka dźwiękowa dobrana przez Sashę.

Zaprezentowane na targach E3 grywalne demo *Wipeout 3* oprócz świetnej grafiki ujawniło dwa fakty: po pierwsze, dualshockowe sterowanie ułatwia panowanie nad bolidem, co (w połączeniu z łatwymi początkowymi trasami) przyciągnie świeżych graczy i niedzielnych kierowców. Po drugie, poczucie prędkości jest jeszcze lepsze niż w poprzedniczkach — teraz to już bardziej odrzutowiec niż samochód.

NOWY ROLLCAGE!

Jeszcze nie opadł kurz po *Rollcage*, a firma Psygnosis zapowiada kontynuację. Pośród dziesiątek zmian i ulepszeń w *Rollcage Extreme* znajdujemy nowy widok na akcję: zamiast koziołkować wraz z bolidem po wypadku, kamera koncentruje się torze, co jest mniej dezorientujące i pozwala na szybszy powrót do wyścigu. Dalsze ulepszenia dla mięczaków to większa przyczepność bolidów oraz stabilizatory, dzięki którym można sterować pojazdem podczas wyskoków w powietrze (jest nawet Stunt Mode, w którym wykonujemy ewolucje). Mamy 20 nowych torów, a gwoździem programu są sekcje podwodne. Więcej informacji już wkrótce.

PLAYSTATION A-Z

H jak...

- **HARDCORE'OWY GRACZ.** Takim mianem określa się człowieka, dla którego gry są największą pasją w życiu. Hardcore'owy gracz spędza z PlayStation kilkadziesiąt godzin tygodniowo, przez co staje się wyspecjalizowaną maszyną do przechodzenia gier. Kończy je na najtrudniejszym poziomie trudności, często robi to wielokrotnie, by zdobyć więcej punktów, polepszyć czas, odwiedzić miejsce, gdzie jeszcze nie był itp. Jest gotów po kilkadziesiąt razy powtarzać trudny fragment poziomu, wczuwa się w tok rozumowania twórców gry, przez co nie ma większych kłopotów z rozgryzieniem wymyślonych przez nich zagadek. Podczas gdy pozostali lamentują, że dana gra jest „nie do przejścia", hardcore'owy gracz narzeka, że jest za łatwa.
- **HIRES.** Jest to skrót od high resolution, czyli wysokiej rozdzielczości. Im wyższa rozdzielczość (liczba punktów widoczna na ekranie), tym obraz jest ostrzejszy. Na PlayStation można wyróżnić trzy główne rozdzielczości – niską: 320x240 punktów (lores), podwyższoną: 640x240 (rozdzielczość pozioma zostaje podwojona, piksele z kwadratów zamieniają się w pionowo ustawione prostokąty) i wysoką: 640x480 (podwojenie liczby punktów także w pionie powoduje interlace, czyli lekkie drganie obrazu). W światku PlayStation hiresem zwykło się nazywać zarówno podwyższoną, jak i wysoką rozdzielczość.
- **HERC (Hz).** Jednostka częstotliwości (a dokładniej: mówiąca o liczbie pełnych cykli na sekundę) stosowana w przypadku fal o zmiennych, acz cyklicznych przebiegach (np. sinusoida). Sorry, ale nie dało się prościej. Taką cykliczną falą jest na przykład dźwięk (w hercach określa się jego wysokość), ale najczęściej Hz związany jest z prądem zmiennym: prąd w naszych gniazdkach ma częstotliwość 50 Hz (czyli w uproszczeniu 50 „pulsów" na sekundę). W przypadku urządzeń elektronicznych w MHz (megahercach, czyli milionach herców) określa się częstotliwość prądu, jakim specjalny generator (zwany zegarem) napędza (taktuje) procesor. Ta częstotliwość jest jednym z czynników, po których można szacować moc obliczeniową procesora. Dla przykładu: główny procesor naszej PlayStation jest taktowany zegarem 33 MHz (czyli przeżywa 33 miliony cykli/pulsów na sekundę), a główny procesor PSX2 będzie taktowany zegarem 300 MHz.

FIFA 2000

FIFA 2000

FIFA 2000 zapowiadana jest na listopad. Oprócz zwyczajowych drobnych ulepszeń i aktualnych zespołów EA obiecuje, że sezon rozgrywek drużyny zawierać będzie wszystkie ważne wydarzenia zintegrowane w jedną całość: w mecze ligowe wplecione będą rozgrywki pucharowe, tak jak w rzeczywistości. Inną atrakcją będzie zróżnicowanie kontaktów zawodników. Nie, nie chodzi o pogaduszki przy kawce, tylko np. o zderzenia w locie czy nieeleganckie wejścia barkiem.

Jakby tego było mało, firma EA atakuje jeszcze jedną piłką. *FA Premier League STARS* ukaże się już w sierpniu i przedstawiać będzie rozgrywki tytułowej ligi oraz sporo elementów menedżerskich. Nowością jest podnoszenie się cech zawodników w wyniku naszych sukcesów na boisku.

FA Premier League STARS

FA Premier League STARS

F1 '99 tworzona przez Studio 33 oferuje wszystkie aktualne teamy (w tym żółtodziobów — British American Racing) i tory. To nie jest żadnym zaskoczeniem. Niespodzianką jest za to obecność WSZYSTKICH kierowców, w tym nieobecnego w poprzednich częściach Jaquesa Villeneuve. Ponadto twórcy obiecują ulepszenie inteligencji przeciwników, większe znaczenie pitstopów oraz dynamiczne kraksy.

Destruction Derby 3 powstanie — tak zapowiedziała firma Psygnosis. Jednak gra nie zostanie stworzona przez Reflections. Jak wiemy, autorzy dwóch pierwszych części *DD* zaangażowali się w projekt *Driver* dla GT. Firma Psygnosis obiecuje więcej akcji multiplayer, „zwariowane trasy", możliwość rasowania wozów i premierę na wiosnę 2000.

Fighting Force 2 dowodzi, że firma Core wzięła sobie do serca krytykę graczy. FF2 to wielki krok naprzód w porównaniu z jedynką: zniknął tryb dwuosobowy, przybyło przeróżnej broni (jest nawet karabinek snajperski!), jest tu więcej taktyki i przygody, a mniej prostackiego „hurra na wszystkich". Nie jest to jednak klon MGS, tu nadal najważniejsza jest bijatyka. Także grafika zmieniła się nie do poznania.

W ręce PSM dostało się nowe wideo demo gry *Dino Crisis*. Można na nim zobaczyć jak Regina strzela do pikujących pterodaktyli, a potem ucieka przez t-rexem, który nie przejmuje się takimi błahostkami, jak wąskie drzwi czy okna... Mniam!

Kontynuacja *ISS Pro '98* nosi tytuł *Major League Soccer*. Konami po raz pierwszy wykosztowała się na licencję i prawdziwe nazwiska piłkarzy. Poza tym zawodnikom polepszają się cechy po sukcesach gracza i jest więcej typów zagrań.

Colony Wars Red Sun stara się być tym, czym nie jest gra na podstawie nowych *Gwiezdnych Wojen* — symulatorem walk w kosmosie z fabularnym wątkiem. 28 sekwencji FMV zapewnia ciągłość fabuły, w tle ▶

KLAMOTY Z GABLOTY

GRUBY

Redakcje pism poświęconych PSXowi prześcigają się w prędkości. Kto szybciej zrecenzuje grę, kto szybciej ją opiszę, kto szybciej wydrukuje cheata. Potem wychodzą takie krzaczki: zdruzgotany giercman dzwoni i pyta jak przejść czwarty poziom gry *Metalowe Onuce 2*. Nie mogę niestety mu pomóc, bo z tego, co mi wiadomo, premiera tej gry w Europie będzie za jakieś cztery miesiące. Na moje pytanie, czy jest może w teamie twórców *Metalowych Onucy 2* przygotowujących wersję na Europę, gość odpowiada, że chodzi mu o czwarty level, gdzie spotyka hordę złych onucmenów, którzy gadają do niego po japońsku i on nie wie czy strzelać, czy zdjąć onuce. Na pytanie, skąd ma tę grę, odpowiada, że widział jej recenzję w polskim magazine i tak zapragnął ją mieć, że sprzedał krowy i poszedł kupić komplecik. Jakie było moje zdziwienie, gdy robiłem łazienkowy przegląd prasy konkurencyjnej i zobaczyłem pełne rozwiązanie do gry *Metalowe Onuce 2*, mało tego, miesiąc temu ukazała się pełna recenzja tej gry. Nie wiem, komu i czemu ma to służyć, domyślam się, że gracz *Metalowych Onuc 2* kupił płytę wiadomego pochodzenia i konsolę wiadomego przerobienia i zagrywa. Pozostawiam to bez komentarza, może ktoś pójdzie po rozum i po głowę.

Wyślij email do Grubego:
gruby@union.org.pl
lub napisz list na adres redakcji z dopiskiem GRUBY.

PlayStation

Autoryzowany dystrybutor
Sony PlayStation
proponuje
Hurt konsol, gier i akcesorii.
Super ceny, wysyłka ekspresowa (cała Polska) – 0%
Zadzwoń i sprawdź 0501 420440
0501 420450
ponadto
sprzedaż detaliczna i wysyłkowa
Posiadamy wszystko do Twojego PSX'a!

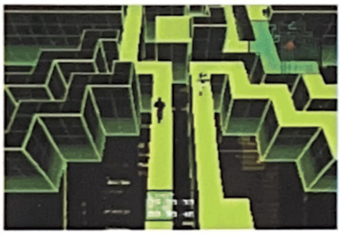
Dom Handlowy
„JUBILAT"
Al. Krasińskiego 1/3, Kraków
fax./tel. (012) 422-30-33 w. 346

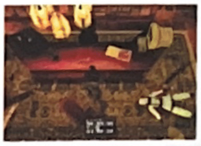
Sony PSX 7502 + dual shock 599 zł
+ karta pamięci gratis (sprzedaż wysyłkowa)

NOWY METAL GEAR SOLID!

Od razu chcemy zaznaczyć, że nie jest to *MGS2*. *Metal Gear Solid: Integral* to oryginalny *MGS* uzupełniony o trzeci dysk z zestawem nowych misji treningowych w wirtualnym symulatorze. Misji jest ponad trzysta, a po ich pokonaniu zyskujemy nowe możliwości we właściwej grze. Mówi się nawet o zupełnie nowych fragmentach fabuły. Co powiesz na wcielenie się w Ninję lub Meryl?

Oprócz misji treningowych (i niespodzianek po ich pokonaniu) nowy dysk umożliwia przejście *Metal Gear Solid* z widokiem z perspektywy Snake'a, jest także opcja losowego rozmieszczania strażników, co na pewno spodoba się tym, którzy *MGS* przechodzą wielokrotnie. Nowa edycja *MGS* zawiera podgierki na PocketStation, ale na razie nie wiadomo jakie. Powiedziano nam tylko, że zadanie na Pocket dotyczy wirusa FoxDie... Gra trafi do japońskich sklepów w lipcu, europejska premiera nie została jeszcze sprecyzowana, ale sądzimy, że Gwiazdka jest realnym terminem.

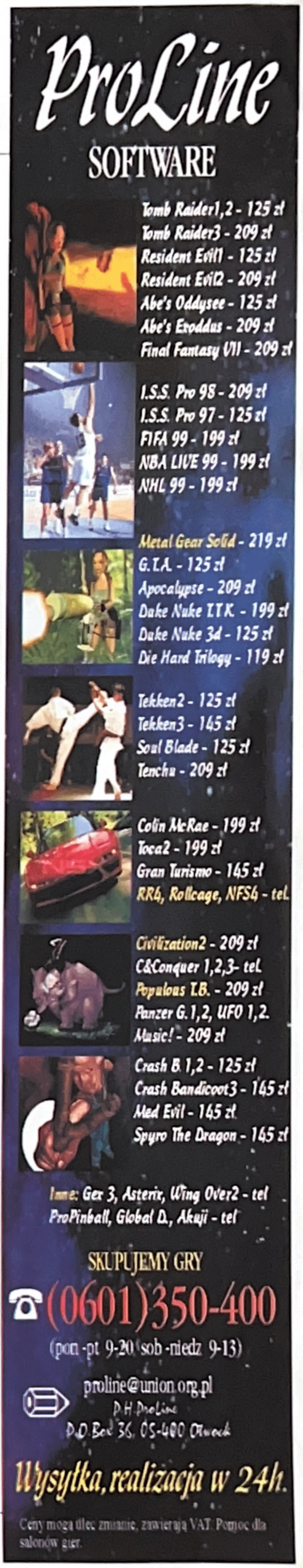




NOWY TEKKEN!

Tak jak w przypadku nowego *MGS* od razu zaznaczamy, że nie jest to *Tekken 4*. Firma Namco nazywa go raczej *Tekkenem 3,5*. W *Tekken Tag Tournament* 20 postaci (komplet z *T3* plus Jun, Baek i Ganryu z *T2*) łączy się w dwuosobowe teamy. Gracz wybiera dwie ulubione postaci i rozpoczyna pojedynek grając jedną z nich. Cała nowość polega na tym, że w dowolnym momencie można zamienić swojego zawodnika na drugiego, którego wybraliśmy wcześniej, i kontynuować nim potyczkę (do zmiany służy specjalny, piąty przycisk). Co ciekawe, zmiana odbywa się błyskawicznie: można np. wyskoczyć w powietrze, zmienić w locie postać i zakończyć ewolucję którymś z ciosów nowego bohatera (trzeba tylko zdrowo poćwiczyć). *Tekkenowym* fanom nie trzeba mówić, jak wiele powstaje w ten sposób nowych możliwości taktycznych.

Tekken Tag Tournament ukazał się już na automacie System 12 (takim samym, jak *Tekken 3*), więc teoretycznie możliwa jest konwersja na PlayStation w okolicach Gwiazdki. Ale czy Namco nie zdecyduje się wesprzeć tym tytułem zimowej premiery PlayStation 2 w Japonii? Na razie nie ma oficjalnych danych na temat daty premiery *TTT* i konsoli, na którą trafi ta gra.



▶ przygrywa muzyka nagrana przez profesjonalną orkiestrę, a gracz wciela się w klon Hana Solo: najemnika, który dla pieniędzy wykona każdą „robótkę". 50 misji, ponad 30 (!) nowych rodzajów uzbrojenia, 8 statków i 5 układów słonecznych (w tym 2 z *Vengeance*), ulepszona grafika, blablabla...

40 Winks to as w rękawie GT Interactive, którego firma zamierza użyć jeszcze tego lata. Tworzona przez Eurocom gra jest przygodówką akcji rozgrywaną w trójwymiarowym świecie dziecięcych snów. Grę zainspirowały gry *Spyro*, *Croc* i filmy Disneya, grafika jest milutka i kolorowa, a gra (tak jak *Ape Escape*) wykorzystuje obie gałki Dual Shocka. Więcej szczegółów w następnym numerze.

Polaris SnoCross 2000 to debiut firmy Vatical Entertainment na rynku gier wideo. Te wyścigi śnieżnych skuterów ujrzymy na Gwiazdkę.

Warpath: Jurassic Park to pomysł EA na połączenie bijatyki i dinozaurów. Przedstawiciele różnych gatunków „wielkich nieobecnych" walczą na 14 arenach, a podręczna biblioteczna wiedzy o dinozaurach ma nas czegoś o nich nauczyć.

Lunar: Silver Star Story Complete to wesoły rolplej firmy Working Designs. Premiera gry powinna się odbyć jeszcze tego lata (krążą plotki, że Lunar ma zajmować dwa dyski).

Crash Team Racing to kartingowo-zabawkowy wyścig z postaciami serii *Crash Bandicoot* w rolach głównych. Nie jest to jednak podrasowana wersja wyścigowego poziomu z *Crasha 3*; engine do *CTR* został napisany od podstaw. Więcej informacji w następnym numerze.

Tomb Raider wzmaga pozakonsolową aktywność: najnowszą dziewczyną, która udaje Larę Croft w świecie rzeczywistym, jest Lara Weller. Ma 24 lata, 170 cm wzrostu i jest modelką. Mimo mianowania nowej „Lary z krwi i kości" ciągle nie wiadomo, kto zagra główną rolę w filmie na podstawie *Tomb Raidera*. Wiadomo za to, kogo Paramount zatrudnił na stanowisko reżysera i scenarzysty. Skrypt napisał Steven E De Souza odpowiedzialny wcześniej za scenariusze filmów *Judge Dredd*, *The Flinstones*, *Ricochet* i *Hudson Hawk*. Czyli nie jest najlepiej... Reżyser nie polepsza sytuacji. Jest nim Stephen Herek znany z filmów *Critters*, *The Three Musketeers* i *Don't Tell Mom the Babysiters's Dead*. Wygląda na to, że możemy się spodziewać miałkiego kina klasy B adresowanego do młodzieży.

Too Human była jedną z gier, które zawojowały targi E3. Tę czteropłytową przygodówkę określa się jako skrzyżowanie *Metal Gear Solid* z *Final Fantasy VII* w scenerii z *Blade Runnera*. Grę wyda pod koniec 2000 roku EA, ale grywalną wersję już można było podziwiać na stoisku Sony. W *Too Human* wcielasz się w gliniarza przyszłości, którego partner został zabity przez cyborga. Cyberpunkowy świat pozwala na elektroniczne wszczepy: sztuczne podrasowywanie (lub całkowitą zamianę) dowolnych ludzkich organów. W zależności od swoich potrzeb gracz może kupować określone dopałki. Grafika wyświetlana jest w podwyższonej rozdzielczości. Słowem: *Too Human* to jedna z tych gier, na które czeka się obgryzając pazury.

Echo Night jest dziełem firmy Agetec i zaatakuje nas przed końcem lata. Gra jest obserwowaną z perspektywy bohatera przygodówką. Jest 1937 rok i Richard Osmond (czyli Ty) otrzymuje dziwny klucz do „czegoś" w domu jego zmarłego ojca. To była informacja dla humanistów, a teraz coś dla umysłów ścisłych: 50 obiektów, 40 postaci i ponad 50 zagadek.

Blitz 2000 — taką nazwę nosi nowy symulator amerykańskiego futbolu firmy Midway. To na wypadek, gdyby ktoś się interesował tym sportem... ▶

NAMAX - S.C.
Gry i akcesoria do Sony PlayStation

POLECAMY

Największy wybór gier nowych i używanych.
Gry używane już od **50 zł.**
Korzystne rabaty przy większych zakupach.
W rozliczeniu przyjmujemy gry **(WYMIANA).**

Prowadzimy sprzedaż i wymianę **WYSYŁKOWĄ.**
- Krótkie terminy realizacji
- Płatność przy odbiorze
- Stały koszt przesyłki - **5 zł**
Katalog z Naszą pełną ofertą **BEZPŁATNY**

Firma prowadzi również sprzedaż ratalną
RATY BEZ ŻYRANTÓW !!!

WYSTARCZY ZADZWONIĆ
tel. (0-77) 456-50-54

Pon.- Pt. w godz. 9:00 - 21:00
oraz w sobotę i niedzielę od 14:00 - 20:00

Nasz adres:
NAMAX S.C.
ul. Ko nego 48/1, 45-372 OPOLE

NOWY RESIDENT EVIL!

Resident Evil: Codename Veronica* może sobie wychodzić na Dreamcasta - PSX-fani dostają w zamian aż dwie świetne gry! O *Dino Crisis* już pisaliśmy, pora teraz na właściwą kontynuację serii — *Resident Evil 3: The Last Escape* (dawniej *RE: Nemesis*). Akcja tej gry rozgrywa się dobę przed i dobę po wydarzeniach z RE2. Co wydarzyło się w Racoon City przed przybyciem Leona? Czy jemu i Claire uda się wyjść z tego cało? Czy potwierdzą się plotki o zbliżeniu tych dwojga? Wygląda na to, że *Resi 2* opowiedział tylko połowę historii... *RE3* zawiera jeszcze więcej krwi i tworzony jest z myślą o hardcore'owych graczach - czyli jest trudniejszy. Co do teł: są wielobokowe, tak jak w *Dino Crisis*.

RE3: The Last Escape zapowiadana jest na wiosnę 2000, ale według niepotwierdzonych informacji już tej zimy ujrzymy demo tej gry dodane do *Dino Crisis*.

WIĘCEJ O PSX2

Ujawniono koszt zestawu deweloperskiego na PSX2: 20 tys. dolarów. To sporo (developer's kit na PSX kosztował 5 tys.), a trzeba jeszcze wziąć pod uwagę, że jeden team używa do 10 takich zestawów. Taki ruch odstraszy tzw. „rzeźbiarzy" i gry dla nas będą produkować tylko najlepsi.

Tymczasem kolejne firmy ujawniają swoje plany odnośnie następnej PlayStation:

• Capcom planuje wydać na PSX2 grę *Spawn* oraz kolejną część *Resident Evil* (dreamcastowa Codename Veronica czy zupełnie nowa gra?). Producent tej firmy zdradził też, że gra *Onimusha* (patrz Orient) „przeskakuje" między PSX i PSX2 i do końca nie wiadomo, na którą się ukaże w 2000 roku...

• Studio Omega Force tworzy dla Koei grę akcji na PSX2, a Tecmo kontynuację *Ninja Gaiden*.

• *Duke Nukem Time To Kill 2* nie może się zdecydować, na którą PlayStation wyjdzie.

• Reflections pichcą coś na PSX2, prawdopodobnie *Drivera 2*...

• EA wykupiła licencję na użycie engine'u *Quake 3* i chce go połączyć z właśnie negocjowaną licencją na najnowsze przygody Bonda (*The World is Not Enough*). Jeśli wszystko pójdzie dobrze, w 2000 roku będziemy mieli na PSX2 *Bonda* na enginie *Q3*.

• Firma Oddworld Inhabitants na koniec roku 2000 zapowiada grę *Hand of Odd*, która jest osadzoną w krainie Oddworld... strategią realtime! Zdaje się, że mamy kolejny „odprysk" serii. A właściwa druga część — przygodówka 3D *Munch's Oddysee* — ukaże się w 2001 roku. Obie gry wyjdą na PlayStation 2 i wyda je GT Interactive.

• *Grand Theft Auto 2* może (ale nie jest to pewne) wyjść już na PSX2.

• From Software tworzy *King's Field 4* i kontynuację *Armored Core* na zgadnij-którą-konsolę.

• Europejską premierę PSX2 wesprze nowy *Tomb Raider*.

SONY PlayStation
Sprzedaż Wysyłkowa
Czynne 7 dni w tygodniu

TOMsoft
Rok założenia: 1991
ul. Krzywa 4
05-077 Wesoła 4
k/Warszawy
tel: (0-22)7731982
tel. (0-60)1282363
fax: (0-22)7733614

Termin realizacji: TYLKO 5 DNI !!!

PRZEDSTAWIAMY FRAGMENT NASZEJ OFERTY:

Wybrane tytuły gier :	Ceny w zł
Abe's Exodus	199.00
Asterix	**199.00**
Blaze & Blade	199.00
Bust A Movie 4	199.00
Civilzation 2	**199.00**
Colin McRae Rally	199.00
Crash Band. 3 - NOWA CENA	**139.00**
Fifa '99	199.00
F 1 Monaco Championship	**199.00**
Gex Deep Cover Gecko	**199.00**
GTA London	149.00
ISS Pro '98	209.00
KKND Krossfire	**199.00**
Medievil - NOWA CENA	139.00
Need for Speed 4	**199.00**
Premier Manager '99	209.00
Ridge Racer 4 - NOWA CENA	**179.99**
Rolle Cage	199.00
Sports Car GT	199.00
Street Skater	199.00
Tekken 3 - NOWA CENA	**139.00**
Toca Touring Car Champ. 2	199.00
Tomb Raider 3 - wer. ang.	209.00
UEFA Championship League	**199.00**
Wing Over 2	199.00
Viva Football	**199.00**

Platynowa seria :	
Command & Conquer	109.00
Crash Bandicoot 2 - Super Hit	**99.00**
Croc	109.00
Die Hard Trilogy	109.00
Final Fantasy VII - Super Hit	**109.00**
Formula I	109.00
Gex 3D	109.00
Grand Thief Auto	109.00
Gran Tourismo - Super Hit	**109.00**
Hercules	109.00
ISS Pro	**109.00**
Mickey's World Adventures	109.00
Oddworld: Abe's Oddysey	**109.00**
O.D.T.	109.00
Pitfall 3D	119.00
Resident Evil	**109.00**
Soul Blade	**109.00**
Street Fighter Plus Alpha	109.00
Tekken 2	109.00
Toca (Dual Schock)	109.00
Tomb Raider 2 - Super Hit	**109.00**
Total NBA '98	109.00
V-Rally (Dual Shock)	109.00

Wybrane akcesoria :	
Konsola PlayStation (D. Shock)	599.00
Dodatkowy kontroler (oryg.)	79.00
Dual Shock (oryginalny)	**129.00**
Memory Card (oryginalna)	79.00
Memory Card 8MB - 120 blok.	**109.00**
RF Adapter - kabel antenowy	69.00
RGB Scart Cabel (EURO)	39.00
Pro Action Replay	**89.00**

Uwaga !!!
SUPER PROMOCJA !!!
Kupując dowolne gry lub akcesoria za sumę powyżej 195 zł możesz wybrać dodatkowo:
- Kartę pamięci (oryg.) w cenie 39 zł
- Kartę pamięci 8MB w cenie 79 zł
- Pro Action Replay w cenie 69 zł
- RF Adapter w cenie 49 zł
- Joypad (oryginalny) w cenie 49 zł
- Dual Schock (oryg.) W cenie 109 zł

Pełny katalog wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znaczkiem oraz dołączamy do każdej przesyłki.

Przesyłka płatna przy odbiorze (+ koszty wysyłki). W przypadku braku danego tytułu na rynku (konieczność sprowadzenia na zamówienie) termin realizacji może się wydłużyć.

Zamówienia oraz wszelkie pytania przyjmujemy listownie, telefonicznie pod numerem (0-22)7731982 lub (0-60)1282363 oraz faxem pod numerem (022) 7733614.

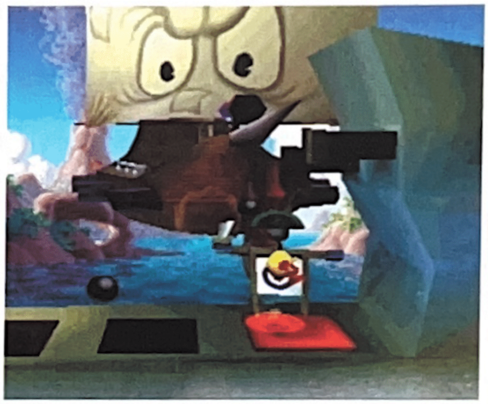
TYPOWY TYP...

Czternasty odcinek serialu o życiu na planecie PlayStation. Dziś:

SPRZEDAWCA GIER

Sprzedawca gier to bardzo specyficzne zwierzę. W oczach klientów uchodzi za „człowieka-który-wie-wszystko" i nie byle jaki autorytet w dziedzinie elektronicznej rozrywki. Czai się za ladą w oczekiwaniu na klienta, który zaskoczony nagłym atakiem kupi wszystko, byleby tylko wyjść ze sklepu cało.

Imię: Przemysław „Czymmogęsłużyć" Zimny
Wiek: Rozwojowy/policealny/studencki
Co robi: Stoi za ladą i czyha na klientów. Potrafi sprzedać *Microsoft Office'97* jako znakomity symulator lotniczy na peceta, a *A Bug's Life* jako „trzecią część *Resident Evil* z robakami-mutantami zamiast zombich". Co więcej, zdołał sprzedać dwa egzemplarze gry *Hugo* (2/10), dzięki czemu zdobył sławę i szacunek w branży sprzedawców. Generalnie dzień upływa mu na czekaniu na koniec pracy i liczeniu w myślach piw, które potem wypije.
Plany na przyszłość: Sprzedać Pałac Kultury jako dżojstik do PlayStation.
Czyżby miły gość? O! Jak diabli, każdy klient lubi go, dopóki nie sprawdzi w domu zakupionego produktu (po odejściu od kasy reklamacji nie uwzględnia się).
Szanse na przeżycie? Spore, o ile byli klienci nie zbiorą się do kupy...



▶ ***Pac Man World 20th Anniversary*** — na swoje okrągłe urodziny Pac Man dostaje w prezencie trzeci wymiar i zestaw nowych ruchów. Reszta po staremu: musi zbierać kropki i unikać duchów. Do zwiedzenia ma ponad 20 krain. Firmie Namco bardzo zależało na odtworzeniu klimatu starego oryginału, dlatego (oprócz tej samej filozofii rozgrywki) wyposażyli nową grę w zestaw oryginalnych odgłosów.

Sled Storm firmy Electronic Arts jest wyścigiem śnieżnych skuterów. Gra jest ponoć bardzo realistyczna, na 14 torach gracz może pędzić na złamanie karku lub wykonać po drodze kilka z 50 ewolucji w powietrzu. Są też tak lubiane skróty, a także miejsca, gdzie wyścig zamienia się w eksplorację. *Sled Storm* oferuje ponadto split screen dla czterech graczy oraz soundtrack, w którym znajdziemy takie nazwiska/nazwy, jak: Rob Zombie, Econoline Crush, Uberzone, Dom & Roland i E-Z Rollers.

Mimo że Squaresoft przygotowuje tytuły na premierę PlayStation 2, obecna konsola nie została jeszcze zapomniana przez firmę. Nowa gra „kwadratowych" jest rolplejem akcji (podobnym do *Soukaigi*) i ukaże się w Japonii jesienią.

Vandal Hearts 2 firmy Konami jest (tak jak jedynka) bitewnym rolplejem osadzonym w scenerii 3D. Producent obiecuje jak zwykle odnowienie wszystkiego: engine'u grafiki oraz rozgrywki, historii i czarów. Japońska wersja ukazuje się w te wakacje, więc europejskiej należy spodziewać się na zimę (choć nie zostało to oficjalnie potwierdzone).

Krążą plotki, że Michael Crichton, autor *Comy* i *Jurassic Park*, zamierza założyć własną firmę produkującą gry.

Wu-Tang: Shaolin Style jest bijatyką, która ukaże się na Gwiazdkę. Gra oparta jest na ulepszonym enginie wycofanej *Thrill Kill*, czyli może walczyć ze sobą do czterech graczy naraz. Muzykę napisał specjalnie do gry zespół Wu-Tang Clan, ale to nie wszystko: RZA, Method Man, Raekwon the Chef oraz Ol'Dirty Bastard znaleźli się na liście dostępnych zawodników! Każda postać ma charakterystyczne dla siebie ruchy i specjale. Method Man na przykład posługuje się wielkim młotem, a Ol'Dirty Bastard dzierży w dłoniach butelki po alkoholu.

Worms Armageddon po pomyślnym tournee po pecetach zawita na PlayStation już w lipcu.

Konami zamierza otworzyć w Europie nową filię. Firma ma już co prawda siedzibę na naszym kontynencie, ale tym razem chodzi o studio developerskie, w którym będą powstawać nowe gry. Studio będzie usytuowane w Wielkiej Brytanii.

THQ podpisała umowę z MTV, w myśl której wyprodukuje i wyda gry na licencji MTV Sports. Producenci skoncentrują się na sportach ekstremalnych. Pierwszy owoc tej umowy ujrzymy zimą i na pewno będzie zawierał śnieg.

Prince of Persia 3D — dawno temu, kiedy komputery osobiste służyły do tego, do

SHADOWMAN

Już we wrześniu nasze konsole otrzymają porcję mrocznej magii voodoo i żywych trupów. *Shadowman* to trójwymiarowa przygodówka akcji z tytułowym antybohaterem komiksów w roli głównej. Mike Leroi ma zacne wykształcenie: jest anglistą. Jednak koleje losu uczyniły go najemnym mordercą. Tak jak w *Soul Reaverze*, nasz bohater egzystuje w dwóch światach: w krainie żywych jako Mike i w krainie martwych jako Shadowman. Czyli mamy dwa równoległe światy do eksploracji, każdy pełen innych stworzeń.

Co do grafiki, firma Acclaim ogłosiła, że opiera grę na własnym enginie 3D VISTA, który pozwala graczom widzieć całe otoczenie aż po horyzont (brak mgły itp.) i dotrzeć do dowolnego obiektu w oddali. Wielkie słowa, zobaczymy, co z tego wyjdzie „w praniu".

...czego zostały stworzone, czyli do prac biurowych, ukazała się gra *Prince Of Persia* i stała się legendą. W dziesięciolecie premiery *POP* powstaje *POP3D*, która jest tombraiderową wariacją na temat oryginału. Ciekawym elementem tej gry jest kraina, w której dzieje się akcja, oparta na perskiej mitologii i baśniach. Premiera jeszcze w tym roku.

Roadsters ukazała się niegdyś na N64, a za sprawą firmy Titus odwiedzi też nas. Jak sugeruje nazwa, jest to wyścig. Występują w nim takie cacka, jak BMW Z3, Mazda Miata, Renault Spider czy Porsche Boxter.

Lego Rock Raiders to zapowiadana na przyszły rok gra akcji firmy Lego Media. Pokazywana na E3 wersja imponowała grafiką i animacją; engine oferuje zróżnicowany teren, wielobokowe pojazdy i sprite'owe postaci. Rozgrywka polega na jeżdżeniu po okolicy, namierzaniu i wydobywaniu naturalnych bogactw planety jednocześnie uważając na przeszkadzające kreatury. Miejsce akcji jest oparte na serii klocków Space Explorer.

Sporów o emulatory PSX ciąg dalszy. Jak donosiliśmy w PSM 3/99, amerykański oddział Sony pozwał do sądu firmę Connectix, producenta programu *Virtual Game Station* pozwalającego uruchamiać PSX-gry na PowerMacach. Początkowe zabiegi Sony się nie udały, ale rozprawa w federalnym sądzie San Francisco się powiodła: Connectix musi przerwać sprzedaż swojego emulatora, a także wszelkie prace nad produktami używającymi BIOSu (to rdzeń systemu operacyjnego) PlayStation. Connectix (który tworzy właśnie podobny emulator na PC) będzie się odwoływał. Wygląda więc na to, że jest to początek wielkiej sądowej wojny, która może się ciągnąć latami. Tymczasem firmie Sony nie udało się wstrzymać dystrybucji pecetowego emulatora PSX — Bleem. Ponad 500 tys. osób ściągnęło demo przez Internet, a wersja pełna jest już dostępna.

Infogrames wykupiła amerykańską firmę Accolade za 50 mln dolarów, a wcześniej Gremlin za 23 mln funtów.

Konsole Yaroze wyprzedane — taki był plan: na samym początku wyprodukowano ok. 10 tys. czarnych PlayStations i nie zamierzano powiększać tej liczby. I właśnie niedawno firma Sony sprzedała ostatnią Yaroze. Oczywiście twórcy-amatorzy nadal będą wspierani, a my będziemy podziwiać ich dzieła na naszym CD.

989 Studios pracuje nad *Syphon Filter 2*. Zdziwiony?

Parasite Eve, horror Squaresoftu, który nie przywędrował z Japonii do Europy, doczeka się kontynuacji, której też zapewne nie ujrzymy...

Była Myszka Miki, teraz pora na Donalda: Ubi Soft podpisała umowę z firmą Disney na serię gier z Kaczorem w roli głównej. Pierwsza z nich planowana jest na jesień 2000.

STAR LITE

POLECAMY NAJWIĘKSZY KONKURENCYJNY CENOWO !!!
Wybór gier i sprzętu do Sony PlayStation.

W naszym katalogu znajdą Państwo wszystkie aktualnie dostępne nowości !!!
Nowe tytuły posiadamy praktycznie w chwili ukazania się ich na rynkach zachodnich po naszych polskich tańszych cenach.

Ponad 280 tytułów w wersji PAL !!!
W ofercie posiadamy gry nowe i używane o tańszej cenie.
Przyjmujemy też Państwa gry w rozliczeniu (wymiana)
GRY DLA PLAYSTATION – już od 55 zł (używane)
PROMOCJE CENOWE NOWYCH GIER !!!
POSIADAMY WSZYSTKIE DODATKI DO PLAYSTATION
Koszt wysyłki gier – tylko 5 złotych.
Wysyłamy tanio i szybko, w większości przypadków tego samego dnia.

ZA ZAMÓWIONE TOWARY PŁACĄ PAŃSTWO PRZY ODBIORZE
Jesteśmy bezpośrednim importerem.
Nasz katalog wraz z cenami i opisami jest bezpłatny.

WYSTARCZY ZADZWONIĆ NA NASZ NUMER
TEL/FAX (0-77) 454-03-23
lub 0601-963-444
LUB NAPISAĆ NA NASZ ADRES:

STAR LITE
UL. MINKUSA 6
45-508 OPOLE

ORIENT EXPRESS

KOLEJNY RAZ NICOLAS DI CONSTANZA SPECJALNIE DLA PSM PRZEMIERZA ULICE TOKIO W POSZUKIWANIU NAJGORĘTSZYCH NOWINEK. I NAJZIMNIEJSZEGO SUSHI.

***Onimusha* — residentowy klimat grozy, residentowe scenerie i producent też residentowy...**

ZNOWU Z PIEKŁA...?

Firma Capcom zadbała, aby zapowiedź ich nowej, „residentopodobnej" gry: *Onimusha*, na trwałe zapisała się w pamięci dziennikarzy. W ceremonii mającej miejsce na Tokyo International Forum wzięła udział New Japan Philharmonic Orchestra wspierana przez grupę muzyków „obsługujących" tradycyjne, orientalne instrumenty. 202 osoby odegrały na scenie temat główny z gry *Onimusha*. Liczba grających niemal przekroczyła liczbę zaproszonych widzów, a organizatorzy drżeli, by w kluczowym momencie nie zapadła się scena.

Tytuł *Onimusha* można przetłumaczyć jako Wojownik Diabła. Gra oferuje dobrze znane z serii *Resident Evil* prerenderowane scenerie, w których poruszają się wielobokowi bohaterowie. Są też pojawiający się co jakiś czas bossowie, a największą różnicą w stosunku do *Residenta* jest czas akcji. *Onimusha* jest bowiem osadzona w przeszłości, kilkaset lat temu. Firma Capcom zadbała o częściowe oddanie historycznych realiów – nie ma spluw, główny bohater używa broni białej – jednak w walce ze swoimi demonicznymi przeciwnikami posługuje się także magią, a fabuła jest oczywiście czystą fikcją. Efekt tego jest obiecujący; zwraca uwagę szczególnie drobiazgowe oddanie detali grafiki.

Zaprezentowano nam tylko jeden poziom gry, ale już po nim widać, że tła są lepsze niż w *Resident Evil 2*, a czasy doładowywania się kolejnych obszarów o wiele krótsze. Głównym bohaterem *Onimusha* jest Akechi Samanosuke, którego postać w grze została stworzona na podobieństwo znanego (podobno) aktora - Kaneshiro Takeshi. Pojawił się on w kilku japońskich filmach i reklamówkach, więc jest tam znaną twarzą. Takeshi był zresztą obecny na prezentacji; powiedział kilka zdań o grze, a potem rozgadał się na temat swojej miłości do gier wideo i o tym, że jest wielkim fanem *Residenta*. A kto nie jest...

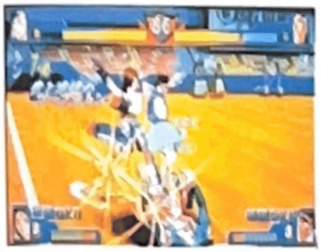
Nowa Japońska Orkiestra Filharmoniczna odegrała temat z *Onimusha*. Pomagała im grupa muzyków brzdąkających na rdzennie japońskich brzdąkałkach.

CELTYCKIE KONFLIKTY

Walia, rok 1898. Zamek o niezbyt celtyckiej nazwie Meneton zamieszkuje równie nieceltycka cyganka Koudelka oraz dwóch facetów o imionach Edward i James. W takich „realiach" rozgrywa się *Koudelka*, nowy rolplej firmy SNK, który oferuje trójwymiarowe sceny walk oraz niezliczone sekwencje FMV.

Mało ciekawe? To może zainteresuje Cię fakt, że nad grą pracuje grupa developerów, którzy w marcu odeszli z firmy Squaresoft. *Koudelka* używa bardzo podobnego do *Final Fantasy VII* systemu bitewnego. Ponadto producenci gry mają na koncie prace nad *Shokagi* i *Seiken Dansetsu 1* i *2*. Spodziewaj się mniej krwi, a więcej napięcia. Powiedziano nam też, że szczegółowość grafiki jest bardzo wysoka, np. ruchy ust bohaterów są zsynchronizowane ze ścieżką dialogową. Co niestety może zaważyć na decyzji twórców, czy tłumaczyć grę na angielski.

Walia? *1898* rok? *Koudelka*? Niezły pasztet...



***Rival Schools 2*: ach te dzieciaki...**

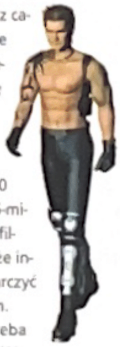
PARKI, PODWÓRKA, WYBIEGI...

Po sukcesie PSXowej konwersji z automatu bijatyki *Rival Schools* firma Capcom zdecydowała się stworzyć RS2 od razu w wersji na konsolę. Koncept się nie zmienił, ale forma – tak. *Rival Schools 2* zostanie wydana na dwóch płytach CD i będzie zawierać podgierki specjalnie dla PocketStation. Atrakcje na „maleństwo" zawierają: sportowy trening, quiz i japońską zmorę ostatnich miesięcy – symulację tańca.

Można się także wybrać na wirtualne zakupy i nabyć przedmioty pomocne w budowie własnej postaci. Co więcej: gracz może wybierać spośród 35 specjali i czterech szkół, a wygląd postaci można dostosować do własnych upodobań. Można zmienić płeć zawodnika, twarz i sylwetkę. W szale dopasowywania gry do indywidualnego użytkownika producenci poszli jeszcze dalej: można grzebać w algorytmach inteligencji zawodników. Wszystko gracz może zapisać na PocketStation, by w dowolnym momencie wyciągnąć jak królika z kapelusza i skopać komuś cztery litery...

WAMPIRYZM POSTĘPUJE

Gra *Count-Down Vampires* jest zapowiedziana przez Bandai na koniec roku. Co ciekawe, wygląda jak przeznaczona na zagraniczne rynki, bowiem nie ma tak japońskiego klimatu, jak koleżanki z tej samej półki. Przede wszystkim towarzyszące dialogom napisy są w języku angielskim. Co ciekawe, przez całą grę dostępne są dwa różne widoki na akcję i bez sprytnego stosowania obu nie da się rozwiązać wielu zagadek. To już coś nowego.



Count-Down Vampires kusi także gracza ponad 100 MB przerywników FMV i 15-minutowym, komputerowym filmem. Ciekawostką jest także informacja, jaką musisz dostarczyć grze przed jej rozpoczęciem. Oprócz swojego imienia trzeba bowiem podać grupę krwi. W zależności od Twojej grupy napotkane wampiry zamieniać się będą w różne kreatury, więc kolega z inną grupą krwi może mieć inne wspomnienia z *Vampires*.

Wielość oblicz gry ujawnia się także w masie małych zdarzeń, które wpływają na akcję. Na przykład, potwory stają się silniejsze lub słabsze w zależności od fazy księżyca. A propos potworów – bestiariusz tej gry jest imponujący. W *Count-Down Vampires* można spotkać 30 ras paskud, 30 niegrywalnych osób (ludzi) oraz pięcioro głównych bohaterów!

KICK, PUNCH, IT'S ALL IN THE MIND...

Aktualnie w Japonii konkurują ze sobą dwie duże szkoły walki, bez wątpienia przysparzając stałe dostawy pacjentów orientalnym pogotowiom. Ta rywalizacja przeniosła się także na PlayStation. Gdy ukazała się gra *K-1 Grand Prix*, która powstała przy współpracy nowatorskiej szkoły Seidokaikan, „wyznawcy" bardziej tradycyjnej Kyokushin Aikoka mogli się poczuć poszkodowani. Postanowiła temu zaradzić firma Bandai: do współpracy nad grą *Ichigeki* zaprosiła wojowników Aikoka. Gra jest zapowiadana na lato (czyli już) i można w niej zostać mistrzem karate.

Postaci zostały oparte na znanych zawodnikach (np. mistrzowie świata: Francisco Alves Felio i Kazumi Hajime). Używając techniki motion capture firma Bandai blisko współpracowała z zawodnikami, by odtworzyć ich własne style na PlayStation. Opakowano to w prostą grafikę i otrzymano grę, która jest wierna tradycji szkoły Kyokushin Aikoka.

***Ichigeki*: bliżej jej do *Bushido Blade* niż *Tekkena*.**

Po wybraniu zawodnika musimy go wyćwiczyć w podstawowych, a potem specjalnych technikach. Później czas na Mistrzostwa. Podczas walki na górze ekranu pojawiają się znane z *Tekkena* paski energii, które maleją po kolejnych ciosach. Dzięki specjalnym rozgrzewkom przed walkami gracz może wpływać na późniejszą wielkość swojego paska. Ale energia to nie wszystko: specjalny Damage Board pokazuje, które części ciała są aktualnie osłabione. Obserwując go gracz może bronić konkretnych, niedomagających rejonów. Natomiast konsolowi przeciwni dostosowują swoją taktykę do zaistniałej sytuacji i mogą się np. skoncentrować się na jednej kończynie przeciwnika, w końcu doprowadzając do jej złamania. Oczywiście, aby odwdzięczyć się tym samym, gracz musi przejść dużo treningów.

Jak w przypadku większości najnowszych gier w Japonii, jest część dla PocketStation. Można zgrywać zawodników na „maleństwo" i kontynuować trening. Ale nie są to zwyczajne lekcje, raczej zadania specjalne: walka ze zwierzętami. Wśród setki (!) oferowanych przez grę zwierzaków jest dzik. Nie mamy pytań.

電撃 PlayStation LISTY DENGEKI*

TOP 10 – SPRZEDAŻ W JAPONII

1. Final Fantasy Collection
2. Densha De Go! 2
3. Um Jammer Lammy
4. Final Fantasy VIII
5. Chocobo Racing
6. Silent Hill
7. Gallop Racer 3
8. Monster Farm 2
9. Colin McRae Rally
10. GI Jockey

NAJBARDZIEJ OCZEKIWANE GRY

1. Saga Frontier 2
2. Dragon Quest VII
3. To Heart
4. Tokyo Majin
5. Devil Samana Soul Hackers

ULUBIONE GRY CZYTELNIKÓW

1. Final Fantasy VIII
2. Final Fantasy VII
3. Denso Suikoden II
4. Tales Of Phantasia
5. Xenogears

* Powyższe listy podajemy za Dengeki PlayStation, najpopularniejszym magazynem dla fanów PSX w Japonii.

Nasz adres: *Oficjalny Polski PlayStation Magazyn*, Marsa 6, 04-202 Warszawa E-mail: rbm@wa.onet.pl

kontakt

WASZYM ZDANIEM

Zainteresowały mnie dema na PSM CD, ale po włączeniu krążka pojawia się tylko jedna z wymienionych w piśmie gier. Gdzie jest reszta? Proszę się nie śmiać, my naprawdę dostaliśmy kilka takich pytań. Otóż po wgraniu menu płytki rzeczywiście widać tylko jedną nazwę, ale wystarczy wciskać na joypadzie klawisze kierunkowe w lewo lub w prawo, by przełączać się między kolejnymi nazwami. Potem klawiszem X włączamy wybrane demo.

Czy wiecie, że na CD od PSM 4/99 są ukryte dwa wideo dema *All Star Tennis*? W menu głównym trzeba wybrać grę *Super Bub*, a gdy pojawi się ekran z tytułem gry, trzeba wcisnąć SELECT. Ekran zrobi się czarny, a po chwili wgra się wideo demo *All Star Tennis*. Gdy po jego obejrzeniu zresetujemy konsolę i powtórzymy całą operację, pojawi się inne wideo demo *All Star Tennis* (na przemian tryb Bomb i Smash). Proszę bardzo — oto kolejny bonus od wesołków z Sony, którzy składają dla nas płytki. Grzesiek Karolewski z Nowogardu za to odkrycie dostał od nas (pocztą) pierwszy numer Total PlayStation. Jak widać, krążki PSM pełne są tajemnic; za odkrycie kolejnych także zamierzamy przyznawać upominki.

Jeden z czytelników przysłał nam skrawek artykułu o PSX2 wycięty z innego pisma o grach, mając do nas pretensje, że informacje tam zamieszczone są pełniejsze niż w PSM, a także że zostało tam zamieszczone zdjęcie nowej PSX, a u nas go nie było. Spieszę z wyjaśnieniami: część informacji w przysłanym przez Ciebie artykule oparta jest na faktach autentycznych i te same fakty mogłeś znaleźć w dziale Loading PSM 4/99 (który, jak wynika z Twojego listu, miałeś w momencie pisania do nas). Natomiast pozostałe informacje są niepotwierdzonymi spekulacjami krążącymi od dłuższego czasu po Internecie. Czasami i my drukujemy takie ploteczki, ale zaznaczamy wyraźnie, że są to niepotwierdzone pogłoski, o czym niestety nie pomyślał autor przysłanego przez Ciebie artykułu, wprowadzając Cię w błąd. To rzekome zdjęcie PSX2 także nie jest prawdziwe — to artystyczna wizja nie oparta na żadnych faktach. Własną artystyczną wizję PSX2 opublikowaliśmy już w PSM 1/98 (tak, 98), wraz z porcją spekulacji na jej temat, jednak wyraźnie wtedy zaznaczyliśmy, że są to niepotwierdzone informacje. Tymczasem podpis pod wyciętym przez Ciebie zdjęciem rzekomej PSX2 sprytnie sugeruje, że to autentyk... Cała sztuka polega na tym, by INFORMOWAĆ, a nie DEZINFORMOWAĆ czytelników. Mam nadzieję, że rozwiałem Twoje wątpliwości.

Kupiłem PlayStation w zeszłym roku, okazyjnie za niższą cenę. Niestety, musiałem sprzedać Pegasusa z kasetami po to, aby mieć gotówkę na nową konsolę. Piszę „niestety", ponieważ mam dwóch synów, 9— i 8-latka i żal im było rozstać się z konsolą. Gdy jednak na ekranie telewizora ujrzeli efekt działania PlayStation, byli w siódmym niebie. Od razu przypadła im do gustu, choć mieli tylko jedno demo. Z czasem kupiłem kilka waszych magazynów i kolekcja dem się zwiększyła, apetyt na nowe gry również. Zapytacie, w czym problem. Otóż problem narasta, dzieciaki w miarę grania czują się zawiedzone. Widzą nowe gry i reklamy, ale nigdy nie mogą „iść na całość". Niestety, nie stać mnie na jakąkolwiek grę w pełnej wersji. Pegasus dawał im choć słabej jakości, ale za to pełne wersje, a PlayStation niestety tylko przedsmak. No chyba, że dla innych pieniądze to nie problem. Oczywiście mówiono mi o przeróbce konsoli, jednak nie chciałbym tego robić, aby jej nie uszkodzić. Dlatego staram się im to wynagrodzić kupując wasze magazyny. Niestety, to też nie zawsze jest możliwe, ponieważ mieszkam na wsi i miesięcznik kupuję na chybił-trafił gdy jestem np. w Bydgoszczy. Wiem, że to, co teraz napiszę, to temat, który jest często poruszany. Moim zdaniem kompakty powinny być tańsze, bo to po prostu płoszy wszystkich fanów tej konsoli. Wiem, że każda gra jest pasjonująca, ale jeśli jest trudnodostępna (za względu na cenę), to każdy z czasem czuje rozgoryczenie. Powiedzcie sami, czy mam kupić dzieciakom z powrotem Pegasusa, aby mogły grać do woli? W tej chwili kupno Pegasusa chyba już nic nie da, bo dzieciaki po zasmakowaniu PlayStation raczej nie będą chciały wracać. W Pana przypadku najlepszą opcją byłoby niekupowanie PlayStation w ogóle i pozostanie przy Pegasusie, ale na to już za późno... Zgadzam się, że gry na PlayStation powinny być tańsze, ale nie są i nie ma na to rady. Na pewno jednak ceny gier nie są tajemnicą i każdy przed kupnem konsoli powinien się zastanowić czy będzie go stać na oryginalne płyty. Na Pańską bolączkę mam trzy rady, a właściwie dwie i pół, bo pierwsza — zapisanie się do wypożyczalni PSX-gier — odpada ze względu na to, że takich wypożyczalni jest na razie niewiele i są zakładane w dużych miastach. Pozostałe dwa „triki" są jednak osiągalna. Pierwszy z nich to Platynowa Seria, w której gry ukazują się za pół ceny. Nadal jest to 100 zł z hakiem, ale już nie 200. Trzecia możliwość to kupowanie używanych gier — w PSM reklamują się firmy wysyłkowe, które handlują używanymi PSX-grami i wiem, że dobre (acz nie najnowsze) tytuły można kupić już za 50 zł. Taką grę można potem odsprzedać tej samej firmie i dopłacając różnicę kupić następną. W sprawie niedostępności PSM zawsze doradzam prenumeratę, ale rozumiem, że w Pana przypadku nie wchodzi to w rachubę z przyczyn finansowych. W każdym razie gorąco pozdrawiam życząc rozwiązania Pańskiego problemu.

PYTANIA

Dlaczego nie powiększycie działu NA CD? A co by miało się w nim znaleźć? Na jedną grę w Na CD składa się: tytuł, tabelka, opis sterowania, wodnisty tekst i screeny. Ten sam dział w brytyjskim PSM zajmuje 5 stron i różni się od naszego tym, że jest więcej lania wody i więcej screenów. Uważam, że na to nie warto marnować miejsca. A może widziałbyś w tym dziale jakiś zupełnie nowy element? Jeśli masz propozycje, napisz, bo w liście nie wspomniałeś o tym ani słowa.

Mam trzy numery PSM. Otwieram pierwszą płytkę — gram. Obiad. Przychodzę za 5 minut, włączam konsole i pokazuje mi się hasło „Włóż płytę PlayStation". I koniec. Tak przez następne 3000 razy! Co mam zrobić? Czy nawalona jest wasza płyta, czy konsola? Aha, jak wkładam normalną grę, to działa. „A to feler", westchnął... A na poważnie — nigdy nic podobnego nie zdarzyło się ani na mojej, ani na redakcyjnej PlayStation. Skoro płyta się na początku odpaliła, wygląda na to, że jest sprawna. A skoro na Twojej konsoli inne płyty ruszają bez problemu, też wygląda na sprawną. Najlepiej jeśli wyślesz krążek na adres redakcji — my wtedy odeślemy Ci inny egzemplarz, a Twój poddamy wnikliwym testom, bo to niezła ciekawostka. Jeśli jeszcze ktoś ma podobne kłopoty, niech także przyśle nam płytkę.

Jaką kupić strategię? Z ostatnio wydanych PSM poleca: *Warzone 2100* (dla strategów-wojaków), *Populous: The Beginning* (dla strategów-szamanów) i *Player Manager 98-99* (dla strategów-trenerów). Można także sięgnąć po starsze pozycje: *Command & Conquer: Red Alert* i *Warcraft 2*.

Jaki kupić wyścig? Z ostatnio wydanych mistrz kuchni poleca: *Ridge Racer Type 4* i *Rollcage*. Ze starszych *TOCA 2* oraz ciągle najlepsze na swoich poletkach *Gran Turismo* i *Colin McRae Rally*.

Czy warto jest kupić myszkę do strategii? Tak, pod warunkiem, że zamierzasz grać w strategie, które mysz obsługują (np. *Warzone 2100, Red Alert, Z, Warhammer, Constructor*). Myszka usprawnia sterowanie i czyni je intuicyjnym nawet w najbardziej gorących momentach gry (kiedy spiesząc się często mylisz przyciski na joypadzie).

Czy warto kupić Action Replaya? Jeśli lubisz oszukiwać gry — tak. Niektóre tytuły (np. *Gran Turismo*) nie mają zwykłych trików i kodów — w takim przypadku jeśli chcesz pooszukiwać, pozostaje tylko Action Replay. A dzięki wydzielonym kąciku w Ściśle Tajne masz comiesięczną dostawę kodów do AR (i podobnych urządzeń).

Klamoty Z Gabloty w PSM 5/99 podpisał tajemniczy E. Blair. Co się stało z Grubym? Zmienił pseudonim artystyczny czy schudł? Gruby żyje (i nadal tyje). Nie zmienił pseudonimu, po prostu rubryczka Klamoty Z Gabloty jest otwarta dla każdego, kto ma coś ciekawego do powiedzenia (w tym także dla Was!). Kilka tekstów Grubego do Klamotów leży już na moim twardym dysku i na pewno się ukażą (jeden z nich możesz przeczytać w tym numerze).

Czy gra *War Saw* naprawdę była prima aprilisowym żartem? Może to jest żart, że to był żart? Nieee, na żart pozwoliliśmy sobie tylko w kwietniowym numerze. Informacja, że *War Saw* to żart, ukazała się w numerze majowym, więc to nie był żart, że to był żart :).

Czy dacie jeszcze demo *Soul Reavera*? Szanse na to są znikome, ale być może demo *SR* ukaże się w którymś z numerów Total PlayStation albo PSM Special, a zatem śledź zapowiedzi w PSM.

Czy opublikujecie kod do *Tomb Raidera* rozbierający Larę? Podobno można go znaleźć w Internecie. Oto jeszcze jedna internetowa legenda. Jej początki sięgają już pierwszej części *TR*. Uwierz nam: gdyby taki kod istniał, już dawno byśmy go zamieścili.

Czy gdy ukaże się PlayStation 2, będzie można kupić dzisiejsze gry na PlayStation w Platynowej Serii? To naprawdę świetny pomysł i chcielibyśmy, żeby został zrealizowany, ale na razie nic nie wiadomo na ten temat. Po prostu jeszcze jest za wcześnie.

Rafał Belke

- **Jeśli nie życzysz sobie, aby Twój list/email był cytowany w Kontakcie, napisz o tym na wstępie.**
- **Zastrzegamy sobie prawo do redagowania i skracania listów/emaili — dla jasności przekazu i oszczędności miejsca.**
- **Odpisujemy tylko na emaile — na pytania w papierowych listach odpowiadamy w papierowym Kontakcie.**

KIM DO LICHA JEST: ACCLAIM

DATA POWSTANIA: 1987.

KWATERY: Główna w Nowym Jorku.

LICZBA PRACOWNIKÓW: 700.

KLUCZOWE POSTACI: Gregory Fischbach (prezes zarządu), James Scoroposki (prezes i sekretarz/skarbnik), Rod Cousens (dyrektor naczelny Acclaim International), Paul Eibeler (wiceprezes i dyrektor naczelny Acclaim North America), Sandy DeGennaro (wiceprezes ds. finansów i kontroli), Col Stone (wiceprezes ds. developerskich), Darrin Stubbington (wiceprezes i dyrektor naczelny Acclaim Studios).

HISTORIA: Jeśli chodzi o firmy produkujące oprogramowanie, Acclaim jest wśród nich prawdziwą małolatą. Powstała dopiero pod koniec lat 80., lecz gry przez nią wyprodukowane szybko dołączyły do najlepszych na rynku. Acclaim była pierwszą niezależną firmą, która wydała gry na konsolę NES i jedną z pierwszych, która podpisała umowę z Sony w sprawie wspierania PlayStation. Wśród pierwszych gier firmy na naszą maszynkę trzeba wymienić *Alien Trlogy* (8/10) i początkowe części serii *Bust-A-Move*. Od tego czasu gry wydawane przez Acclaim wracały z boju raz z tarczą, raz na tarczy. Przypomnijmy tylko *NFL Quaterback Club '97* (8/10), *Constructora* (7/10) oraz powolnego i przewidywalnego *Dragonheart: Fire And Steel* (3/10).

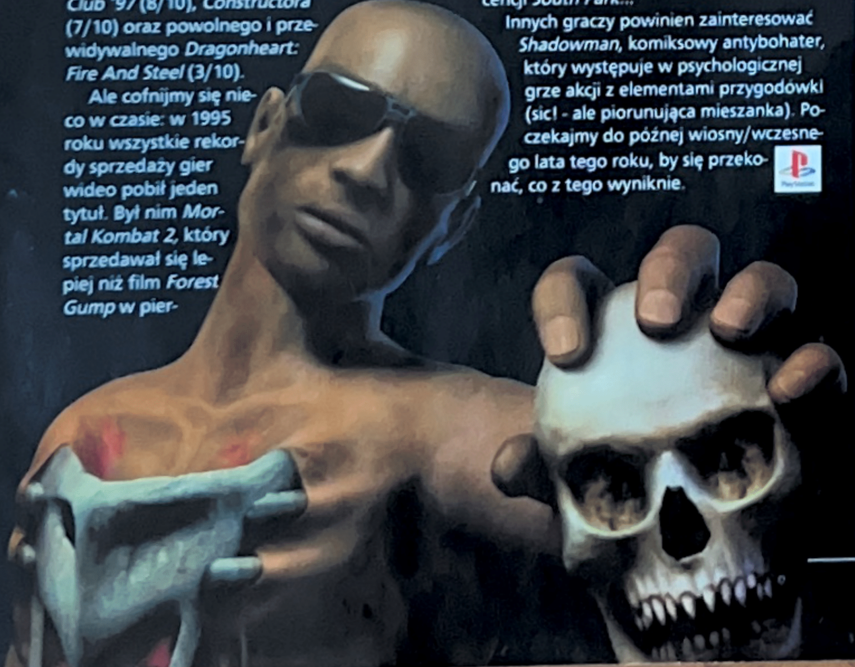
Ale cofnijmy się nieco w czasie: w 1995 roku wszystkie rekordy sprzedaży gier wideo pobił jeden tytuł. Był nim *Mortal Kombat 2*, który sprzedawał się lepiej niż film *Forest Gump* w pierwszym weekendzie projekcji. Jednak dopiero z okazji trzeciej części serii (9/10) właścicielom PlayStation było dane poznać tą znakomitą, ultrazręcznościową bijatykę. Związki firmy z przemysłem filmowym nasiliły się, kiedy zbudowała ona jedno z pierwszych na świecie studiów motion capture i zaczęła dostarczać efektów specjalnych dla filmów, takich jak *Batman Returns*. Zaowocowało to m.in. pojawieniem się gry *Batman & Robin* (6/10) na naszej konsoli.

Firma Acclaim ma imponujące powiązania nie tylko z przemysłem filmowym. Okazało się, że jej szefowie znaleźli dojście do szatni działów licencyjnych najważniejszych federacji sportowych. Trzeba tu wymienić NBA, Major League Baseball Players Association i World Wrestling Federation. Ale na tym nie koniec...

Przejęcie Iguana Studios w 1994 roku i ekspansja firmy na rynek europejski, japoński i australijski oznacza, że Acclaim stoi na twardym gruncie na początku najważniejszego roku w historii PlayStation.

DZIŚ: Motion-capturowani wrestlerzy, maleńkie samochodziki i dwuwymiarowe bachory – wszystko to znajduje się w planach firmy na rok 1999. Wybór tytułów po prawej stronie tej kartki powinien zaspokoić gusta wszystkich graczy. Nasza redakcja puchnie ostatnio od plotek na temat *South Park*. Wiadomo bowiem, że prowadzone są równolegle prace nad dwoma tytułami na licencji *South Park*...

Innych graczy powinien zainteresować *Shadowman*, komiksowy antybohater, który występuje w psychologicznej grze akcji z elementami przygodówki (sic! - ale piorunująca mieszanka). Poczekajmy do późnej wiosny/wczesnego lata tego roku, by się przekonać, co z tego wyniknie.

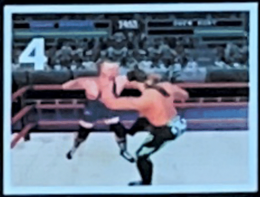


PLAYSTATION PORTFOLIO

ALIEN TRILOGY
Rezultat połączenia PlayStation z Obcymi i spluwami. Jedna z najlepszych licencji filmowych na rynku – tylko ci Obcy to po prostu faceci w gumowych kubraczkach.

BUST-A-MOVE
Dwóch graczy wciela się w postaci małych dinozaurów i strzela do góry bąbelkami. W nagrodę otrzymują owoce. Najbardziej uzależniająca gra pod słońcem.

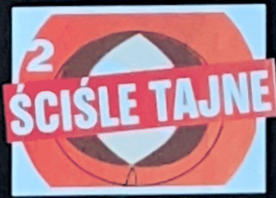
FORSAKEN
Miotaj się po labiryncie rur. Strzelaj fotonowymi torpedami i pociskami. Zagub się całkowicie. Dostań mdłości. Przerwij grę.



WWF WARZONE
Najlepszy wrestling na PlayStation. Ma tyle ciosów i postaci, że aż szkoda, iż jest to symulacja wrestlingu – najgłupszego sportu na świecie.

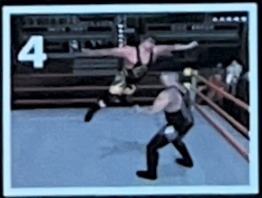
PRACA W TOKU

SHADOWMAN
Potencjalnie jedna z Następnych Wielkich Gier. Stajesz się Shadowmanem, antybohaterem z komiksu i strzelasz, strzelasz i strzelasz aż do utraty tchu. Nie dla nerwowych.



SOUTH PARK
South Park to całkowita zagadka. Co to będzie? *Crash* z przeklinaniem? Świntusząca wersja *Tomb Raidera*? *ISS Pro z*... Nieważne.

RE-VOLT
Wyścigi zdalnie sterowanych zabawek w surrealistycznym, powiększonym świecie. Dużo szybkiej jazdy i mocnych wrażeń z nią związanych. Nie do końca oryginalne, ale bardzo dobre.



WWF: ATTITUDE
Podrasowana wersja *Warzone*. Stwórz swojego wrestlera. Zdefiniuj jego płeć, siłę, umiejętności, strój, budowę ciała. Ubierz go (albo ją) i wreszcie – o tak – wyjdź na ring!

[1] Peugeot 306 wjeżdża na tor... [2] ...by po chwili zostać wyprzedzonym przez Toyotę Corrollę. [3] A co to jest? [4-5] Jak widać po tych Nissanach Skyline, standardowa dla Polyphony eksplozja wspaniałej grafiki jest na swoim miejscu. Spodziewaj się niedługo dema *GT2* na naszym CD.

GRAN TURISMO 2

Najlepszy i największy stał się jeszcze lepszy...

PROFIL

Kazunori Yamauchi

Stanowisko: Wiceprezes Polyphony Digital.

Poprzednie projekty: Ten człowiek stoi za pierwszą częścią *Gran Turismo*. Czego jeszcze chcieć? Polyphony wspiera PlayStation od jej początków. Ich pierwsza PSX-gra to *Motor Toon GP*, milutki, kreskówkowy wyścig. Dość grywalny, ale nie był mistrzostwem świata. Za nim podążyła *GP2*, a potem drobiazgowe prace nad *Gran Turismo*. Teraz pracują nad *GT2*, ale oprócz tego tworzą „robotyczną" strzelaninę *Omega Boost* (o której pisaliśmy w poprzednim numerze).

Ulubiona gra: Yamauchi jest obsesyjnym wręcz fanem sportów motorowych, jego ulubioną grą jest ultrarealistyczna *Grand Prix* na Amigę.

Gatunek: Wyścig
Wydawca: SCEE
Producent: Polyphony Digital
Premiera: Wrzesień

Fakt: w ciągu 18 miesięcy od premiery *Gran Turismo*, tę grę kupiło ponad 6,2 miliona ludzi. Olbrzymi realizm *GT* zmienił sposób patrzenia na gry wyścigowe - gdyby nie *GT*, *TOCA* i *Colin McRae* wyglądałyby zupełnie inaczej albo w ogóle by się nie ukazały. Także Europa zwariowała na punkcie *Gran Turismo*, co stawia *GT2* tuż obok *Final Fantasy VIII* na liście najbardziej oczekiwanych gier. PSM spotkał się z Panem *Gran Turismo* we własnej osobie, Kazunori Yamauchi.

Musisz być niezwykle zadowolony z globalnego sukcesu pierwszej *Gran Turismo*?

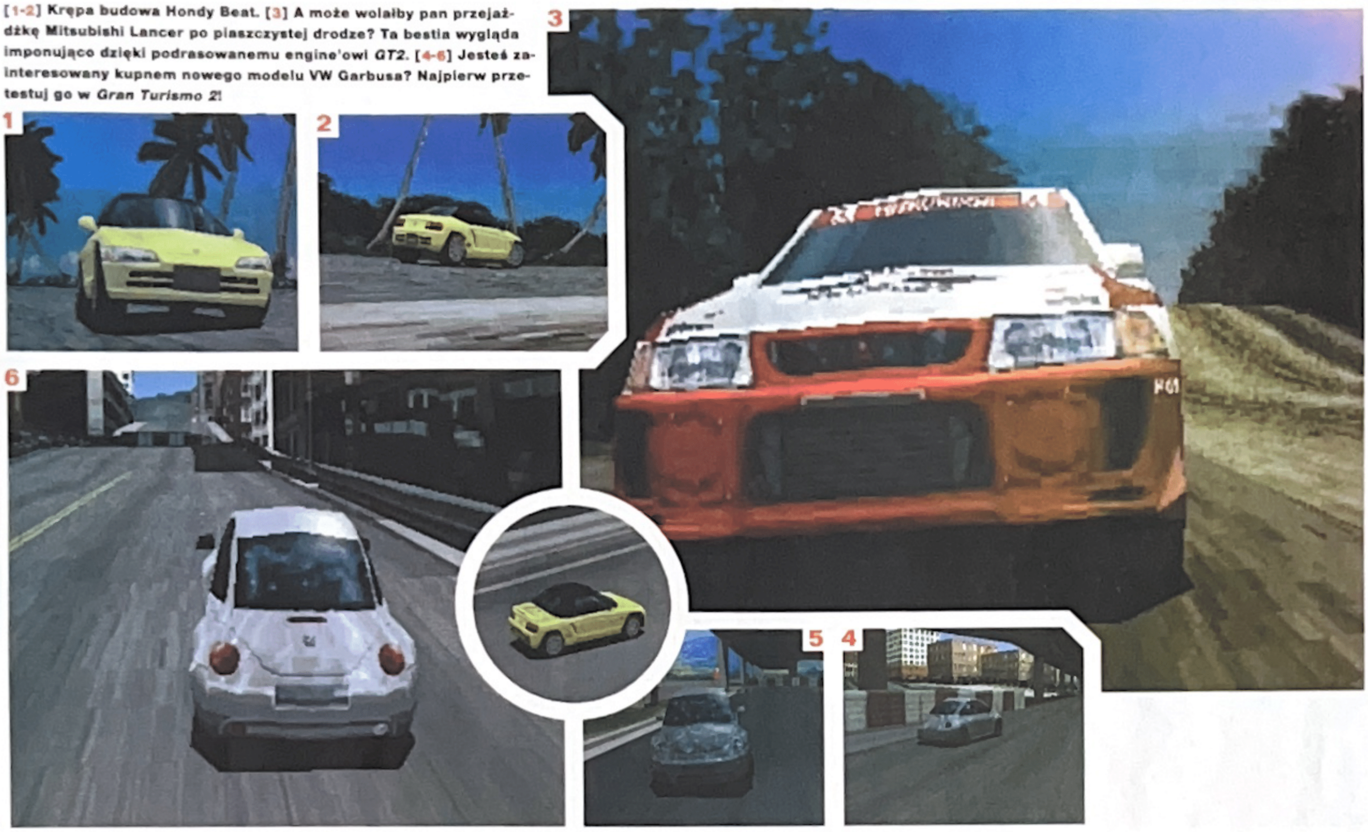
Szczerze mówiąc, nie spodziewaliśmy się, że *Gran Turismo* stanie się tak popularnym tytułem. Niezwykle emocjonujące było obserwowanie, jak gra znika ze sklepów do ostatniego egzemplarza (i odczuwaliśmy ogromną satysfakcję, gdy okazywało się, że *GT* sprostała oczekiwaniom graczy).

Podczas naszych wizyt w sklepach z grami na innych kontynentach wszędzie widzieliśmy sukces „naszego dziecka". Widzieliśmy wielkie promocyjne standy i bez końca emitowane na sklepowych telewizorach wideo dema gry. Niektórzy z nas byli tak poruszeni i mile zaskoczeni tą sytuacją, że wyciągali aparaty i robili zdjęcia.

Obecnie palącą kwestią jest: czy potraficie ulepszyć coś, co wielu recenzentów gier okrzyknęło jako ideał?

Nie umknęło naszej uwadze, że oczekiwania odnośnie kontynuacji *Gran Turismo* są bardzo wysokie i to zagrzewało nas do pracy. Aby zacząć od początku, mogę wam powiedzieć, że tytuł będzie brzmiał: *Gran Turismo 2* i jak sugeruje nazwa, będzie to normalna kontynuacja tego, co zaczęliśmy w *Gran Turismo*. Celem oryginalnej *GT* było opracowanie realistycznej symulacji zachowania się prawdziwych samochodów i zamknięcie jej w ramach gry. Aby osiągnąć ten cel, przeprowadziliśmy badania i ze-

[1-2] Krępa budowa Hondy Beat. [3] A może wolałby pan przejażdżkę Mitsubishi Lancer po piaszczystej drodze? Ta bestia wygląda imponująco dzięki podrasowanemu engine'owi *GT2*. [4-6] Jesteś zainteresowany kupnem nowego modelu VW Garbusa? Najpierw przetestuj go w *Gran Turismo 2*!



braliśmy dane. Zaowocowało to modelem fizycznym, który w moim przekonaniu był bardzo dobry, przynajmniej w większości aspektów. Stworzyliśmy tak realistyczną symulację, jak to było możliwe: samochody różniły się zachowaniem, zależnym od stylu jazdy, tuningu itd. Nasza atencja dla detali poszła dalej: każdy samochód miał inny odgłos silnika, opracowaliśmy cennik używanych wozów i użyliśmy technologii environment-mapping w replayach. *Gran Turismo 2* pozostanie wierna podstawowej idei *GT* — będzie oferowała graczowi radość kierowania prawdziwym pojazdem.

Podejrzewamy, że jest kilka rzeczy, których nie zdołaliście dodać do *Gran Turismo*?

W pierwszej części różne czynniki powstrzymywały nas przed zawarciem w grze wszystkiego, co planowaliśmy. Wiele z tych cech znajdzie się w *Gran Turismo 2*. Będą też całkiem nowe pomysły, które podsunęli nam fani pierwszej części.

Pracujemy także nad interfejsem użytkownika starając się, by wszyscy gracze odczuli, że dwójka została ulepszona. Szczególnie dotyczy to rasowania samochodów — naszym zdaniem pierwsza wersja pozostawiła spore pole do ulepszeń. W czasie, jaki nam został, zrobimy wszystko, by rozszerzyć gamę przyjemnostek związanych z tuningiem, a także by uczynić prezentację bardziej przyjazną dla gracza.

Wszystkim cisną się na usta trzy pytania i pierwsze z nich to: ile będzie samochodów?

Zamierzamy odświeżyć zestaw wozów, by oddać ostatnie zmiany na prawdziwym rynku (modyfikacje istniejących modeli i powstanie zupełnie nowych samochodów).

Planujemy także znaczne zwiększenie liczby wozów, jakie będzie można wybrać w grze. Gracze wyrazili życzenie znacznego zwiększenia zróżnicowania marek w *GT2*, więc zamierzamy dołożyć starań, by sprostać tym wymaganiom. W pierwszej części *GT* niektóre samochody musiały zostać wykluczone z gry, ponieważ nie mogliśmy zawrzeć umów licencyjnych z ich producentami. Obecnie jesteśmy w trakcje negocjacji i gdy tylko zostaną doprowadzone do końca, damy wam znać o wynikach. Z różnych powodów jednak nie będziemy mogli użyć samochodów Porsche i Ferrari (chlip... — PSM).

Pytanie drugie: co z trasami?

Tu także jest wielki postęp. Na nowych torach gracze będą mogli zrobić większy użytek ze swoich zdolności taktycznych i osądu sytuacji, poprzez dokładny dobór osiągów i cech pojazdu, a także tuningu i stylu jazdy do każdej trasy (przy okazji będzie to także bardziej widowiskowe). Trasy będą położone m.in. w Rzymie, Seattle, Lagunie, będzie też Taiti i Pike Speak (stromy podjazd pod górę w Stanach). Jedyną prawdziwą trasą w grze jest Laguna — zdobyliśmy licencję na jej umieszczenie. Samodzielne wymyślanie torów pozwoliło nam na zrobienie lepszego użytku z engine'u gry.

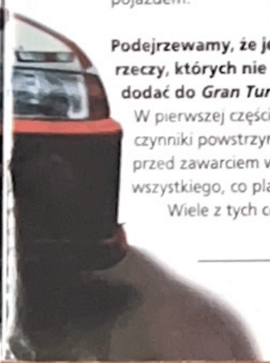
Wreszcie trzecia ważna kwestia: co z tymi mistrzowskimi testami na wyścigowe licencje?

Tym razem jest około 60 testów. Wśród głosów graczy były zarówno opinie, że testy były za łatwe, jak i zdania, że były zbyt trudne. Dlatego na ludzi, którzy nie za dobrze radzą sobie z tymi egzaminami, będą czekać pewne ułatwienia.

Czy osobiście jesteś zadowolony z kontynuacji?

Jest wielką przygodą, bardzo realistyczna, ale także bardzo eksperymentalna. Zamierzamy zawrzeć w niej około 400 prawdziwych samochodów i co ▶

Na wakacyjny wypad do Rzymu polecamy zwinnego VolksWagena Golfa.



W pogoni za realizmem (i by grzać z niedorzecznymi prędkościami po asfalcie) Kazunori-san wraz z kolegami z firmy odwiedził tor wyścigowy w Donnington. Przy okazji nagrano silniki samochodów, więc możesz się spodziewać, że różne modele w *Gran Turismo 2* będą także brzmiały realistycznie.

▶ najmniej 20 tras. A jeśli chcecie więcej, uzbrójcie się w cierpliwość i poczekajcie do następnego *Gran Turismo*...

W PSM donosiliśmy, że *Gran Turismo 2* będzie oferować także rajdy a'la *Colin McRae Rally*. Czy ukryliście tam coś jeszcze?
Tak, mamy rajdowe wyścigi, zupełnie nową atrakcją *Gran Turismo 2* będzie także drag racing. Będziemy mieli te sprinterskie wozy ze Stanów, które oprócz wykorzystywania w drag race'ach będzie można normalnie wyprowadzić na tor. Samochody nie będą sztywno powiązane z jednym typem wyścigu.

Czy kiedykolwiek próbowaliście umieścić na wyścigowym torze, powiedzmy, półciężarówkę i oddać prawdziwą jazdę tą furą?
W *GT2* możesz wziąć na tor starą Hondę SX. Nie zdobędziesz nią żadnych punktów, ale możesz zobaczyć, jak by to wyglądało w rzeczywistości. To fajna zabawa.

Jak widzimy, gra już się rusza (Kazunori-san grał przy nas we wczesną wersję toru na Taiti), ale w jakim stopniu jest ukończona?
Powinniśmy już mieć projekt zaawansowany w 70%, ale prawdę mówiąc jesteśmy dopiero w połowie drogi. Tak naprawdę to moglibyśmy pracować nad *Gran Turismo 2* przez następne dwa lata, więc sztywny termin skończenia prac jest dla nas bardzo pozyteczny.

Jakie gry wpadły Wam w oko, gdy pracowaliście nad *Gran Turismo 2*?
Ridge Racer Type 4. Zdaniem wszystkich pracujących nad *Gran Turismo*, *RRT4* jest dużo lepsza

[1-4] Podczas wizyty w Polyphony widzieliśmy stoły zawalone modelami, szkicami i zdjęciami wielu wozów z auto-magazynów. Znajduje to odzwierciedlenie w grze.

od pierwszej *GT*, ponieważ oni położyli większy nacisk na grafikę niż na engine. Samochody wyglądają lepiej.

***Gran Turismo* była pierwszą grą, która powstawała z wykorzystaniem Performance Analyzera, aby wycisnąć z PlayStation siódme poty. Ile jeszcze zostało rezerwy mocy?**
Niemal dotarliśmy do maksimum możliwości PlayStation. Zostało jej naprawdę niewiele, więc ulepszenie oryginału jest tym bardziej trudnym zadaniem. Chcemy jeszcze dopieścić atmosferę podczas jazdy — zależności między graczem, a jego przeciwnikami na torze. Także niektóre struktury menu nie były ergonomiczne. Zamierzamy także poeksperymentować z JogConem (kontroler Namco stworzony do Ridge Racera Type 4 — przyp. PSM).

Kto pracuje nad nową *Gran Turismo*?
Team składa się z 30 osób — pięciu koderów, dwóch speców od zarządzania danymi, a reszta to projektanci zatrudnieni do opracowania ogromu samochodów i tras. Wszyscy, którzy pracowali nad *Gran Turismo*, tworzą teraz *GT2*. Po prostu zatrudniliśmy dodatkowych projektantów. Większość członków teamu nie odwiedzało swoich domów od dwóch tygodni (To prawda! Podczas naszej wizyty w Polyphony podłoga usiana była śpiworami — przyp. PSM).

Demo *Gran Turismo* na PlayStation 2 było powalające, tym bardziej że mieliście na jego przygotowanie tylko trzy tygodnie. Myśleliśmy o następnej PlayStation już wtedy, gdy pracowaliśmy nad pierwszą częścią *Gran Turismo*. Gdy przyszło nam stworzyć demo *GT* na PlayStation 2, okazało się, że nasze domysły się sprawdziły. Aż mnie świerzbi ręka do PlayStation 2. Jednym z moich marzeń jest przyszłe *Gran Turismo* na PlayStation następnej generacji. Z wielką przyjemnością popracowałbym z Piero Ferrari (wiceprezydent firmy Ferrari — przyp. PSM) — gdyby przyjął propozycję opracowania wzoru samochodu do przyszłej wersji *Gran Turismo*, bardzo by mnie uszczęśliwił.

Co planujecie na PlayStation 2?
A jak myślisz?

***Gran Turismo 3*?**
(Szelmowski uśmiech)

Kto będzie tęsknił za Ferrari, gdy mamy rozkosznego Mini!

MOTO RACER 2
wygraj
EA SPORTS NHL 99
w każdej
FUTURE COP 2100 AD
kategorii
Szczegółowych informacji udziela dystrybutor,
firma IPS Computer Group Sp. z o.o.
02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3. Tel. 642 27 66; 642 27 68. Fax: 642 27 69
WWW: http://www.ipscg.com.pl
IPS COMPUTER GROUP
PlayStation
ELECTRONIC ARTS
BOGATA OFERTA GIER NA PSX DOSTĘPNA W SIECI PRZEDSTAWICIELI HANDLOWYCH NA TERENIE CAŁEGO KRAJU • ZAPRASZAMY

RALLY MASTERS

Gremlin ma nową zabawkę. Tylko nie wspominaj o *Motorhead*...

Gatunek: Rajd
Wydawca: Gremlin Interactive
Producent: Gremlin Interactive
Premiera: Czerwiec

Kolejna produkcja spędzająca sen z powiek fanatykom dużych prędkości na PlayStation. Poprzedni wyścig firmy Gremlin — *Motorhead* — został przysłonięty przez *Gran Turismo*. Czy *Rally Master* oprze się *V-Rally 2* i *Gran Turismo 2*? Producent gry, Steve Banks, jest optymistą.

PROFIL

Steve Banks

Stanowisko: Producent w Gremlin Interactive.

Twoje zadanie: Jestem odpowiedzialny za cały projekt, od jego pierwszego dnia do momentu ukończenia. Zarządzam teamem developerskim i pilnuję terminów. Kontroluję przepływ informacji między naszym wewnętrznym zespołem, a grupą zewnętrzną, którą w tym przypadku jest Digital Illusions.

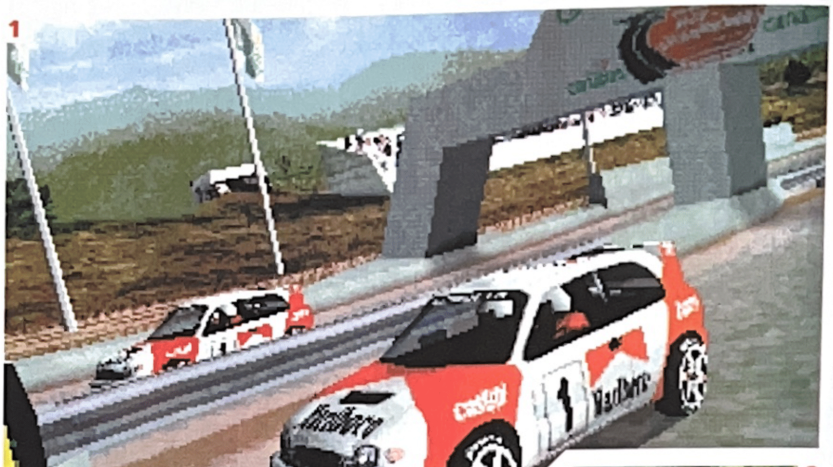
Poprzednie projekty: *Hatchett & Bull* na Amigę. Gdy wstąpiłem do Gremlin, musiałem zająć się ukończeniem *Sandwarriors* na PC. Byłem producentem *Men In Black* na PC i PlayStation. Stworzyłem amerykański oddział developerski Gremlina. Pracowałem także nad *Motorhead*.

Inspiracje gry: *Colin McRae Rally* firmy Codemasters zasługuje tu na wymienienie. Gra jest bardzo przyjazna mając jednocześnie realistyczne sterowanie.

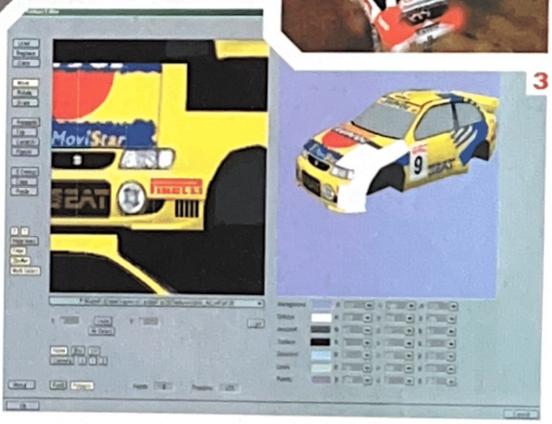
Ulubiona gra: Aha! Wiem, że zabrzmi to dziwnie, ale jest to najświeższa wersja kodu *Rally Masters*. Skłamałbym, gdybym wymienił inny tytuł.

Czy będą jakieś zauważalne nowości w rozgrywce, które wysuną *Rally Masters* przed peleton?
Nie chodzi o pojedyncze elementy. Ważny jest fakt, że mamy tutaj kompletny zestaw rajdowy. To zbiór najlepszych elementów od *Sega Rally* po *Gran Turismo*, plus nasze własne pomysły. Mamy wszystkie najlepsze tryby wyścigów, od prób na pojedynczych torach po pełne mistrzostwa, a także pojedynek, wyścig z czasem, zmagania z torem i pogodą. Ale co najważniejsze, zmagania z samochodem. Starasz się zgłębić tajniki indywidualnych cech każdego wozu, by zagrały dla Ciebie. Ścigasz się z najlepszymi kierowcami na świecie — ta gra jest o Tobie i o tym, jak wypadasz na tle mistrzów. Moim zdaniem ludzie, którzy kupują gry wyścigowe, patrzą potem na prawdziwe samochodowe zmagania i myślą „Potrafiłbym to zrobić." Cóż, *Rally Masters* właśnie daje Ci szansę, by tego dokonać. Wypróbować swoje umiejętności bez wychodzenia z domu i podwędzania Corolli Carlosa. Wszystko to i więcej zapakowane jest do trybu The Race Of Champions i oferuje niespotykany dotąd realizm oraz napięcie, od którego bieleją kciuki.

Jaki jest według Ciebie najlepszy element gry?

1


2

3


[1-2] Te screeny przekonują, że samochody w *Rally Masters* wyglądają wyśmienicie. Są obłe, szczegółowe i... generalnie przypominają nawet samochody. [3] Dojście do takich efektów to niełatwa sprawa.

Całe doświadczenie. Gra pozwala na ściganie się w dowolnym samochodzie rajdowym z lat 70., 80., i 90. przeciwko dowolnemu kierowcy z tych lat i z zachowaniem odpowiednich specyfikacji technicznych oraz umiejętności. *Rally Masters* pozwala Ci zmierzyć się z przeszłością. Ilu sportowców oparłoby się pokusie zmierzenia się ze sławami wszech czasów?

Co spowoduje, ze ludzie będą chcieli zagrać w *Rally Masters* „jeszcze jeden raz"?
Pęd. Zapytaj o to dowolnego rajdowca. OK, nie zabijesz się grając w *Rally Masters*, ale gdyby to było możliwe, mielibyśmy to w swojej grze. Wyczucie samochodów, dźwięk ich silników, poczucie, że NAPRAWDĘ rozwalasz wóz na kawałki i pędzisz na ostrzu noża. Przekręć kluczyk, zapal silnik, a nie będziesz mógł się oderwać.

Jakie badania przeprowadziliście, by oddać realizm?
Dobre pytanie. Mieszkam w Sheffield, a moja dziewczyna w Manchesterze. Podróż między tymi miastami to 65 km jazdy po The Snake Pass — cudownie wąskiej, wijącej się drodze. Po półtora roku wypracowałem sobie najlepsze metody szybkiej jazdy w zależności od pogody (któregoś dnia moje szczęście mnie opuści). Zaczęliśmy od zmiany modelu fizycznego z *Motorhead*, sztucznej inteligencji, kolizji i dźwięku — generalnie zmieniliśmy wszystko poza wspaniałym graficznym enginem. Potem wzięliśmy się za trasy, a na końcu ulepszyliśmy grafikę. Gdy spo-

1

2

[1] Widzieliśmy jak *Rally Masters* śmiga po asfalcie i bardzo nam się podobało. [2] „Opakowywanie" modelu w teksturę. [3] Na błotnych trasach jak zwykle brudno. [4] Śmigłowcem nie da się tu polatać. [5] Program do tworzenia tras. [6] Spójrz na odbicie. [7] „OK, skontruj i gazu." [8] Chciałbyś tam pojeździć?

3

4

5

6

7

8

jrzysz na jakość naszej grafiki, przekonasz się, że mamy na pokładzie bardzo utalentowanych ludzi od tego. Fakt, że gra ma podobną jakość w wersjach na wszystkie planowane platformy, mówi sam za siebie.

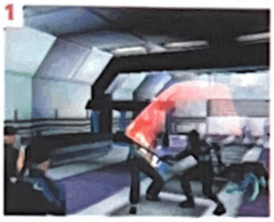
Czy mówimy tu o *Motorhead* z rajdowymi samochodami?
Cha, cha. Nie, jedyną cechą wspólną z *Motorhead* jest obecność samochodów - wszystkie mają cztery koła, ale potem juz pojawiają się różnice. *Motorhead* był produktem wysokiej jakości, mistrzowsko szybkim i taki jest też *Rally Masters*. Ale z naciskiem twierdzę, że nie jest to kontynuacja *Motorhead*.

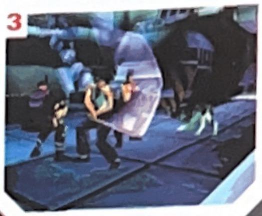
Podwyższona rozdzielczość? 60 klatek na sekundę?
Nie i nie. Nie z taką ilością detali. Śpij spokojnie — gra nie będzie w żadnym wypadku wolna, a wierz mi, że nie chciałbyś stracić tych szczegółów dla 60 klatek na sekundę. Doświadczenie rajdowe buduje sceneria, która śmiga Ci przed oczyma.

Pomówmy o licencji *Rally Masters* — co wnosi? Czy oznacza sławnych kierowców, teamy itp.?
Licencja *Rally Masters* jest kluczowa dla naszej gry. W tych zawodach wszyscy kierowcy startują z tego samego punktu — tu liczą się jaja i umiejętności, nie to, kto ma najszybszy silnik. Tak okazuje się, kto jest najlepszym kierowcą rajdowym na świecie. Zawody polegają na serii wyścigów w identycznych samochodach. Z tego punktu gra idzie dalej przenosząc wszystkich kierowców i teamy na prawdziwe rajdowe mistrzostwa (rozgrywki w stylu znanym z *Colin McRae Rally* czy *V-Rally*). Możesz uczestniczyć w mistrzostwach ile razy chcesz, ale by zdobyć renomę i oferty od innych „stajni", musisz się sprawdzić w Wyścigu Mistrzów. Są trzy klasy mistrzostw (F2, World Rally Cars i Historic).

Dlaczego gracz powinien wybrać *Rally Masters* spośród konkurencji?
Ponieważ nic innego nie jest tak kompletnym zestawem. Tak naprawdę, żadna inna gra nie zbliża się do naszej nawet w pojedynczych elementach.

Czy możesz powiedzieć coś o głębi rozgrywki, liczbie tras i samochodów?
Producenci: Peugeot, Ford, Citroen, Renault, Rover/MG/Williams, Skoda, Audi, Hyundai, Subaru, Mitsubishi, Totyta, Seat, Lancia. Samochody: 24 podstawowe modele plus ponad 50 teamów, razem wychodzi około 70 wozów. Trasy: ponad 51.





[1] Gra koncentruje się wokół trójwymiarowych walk z wieloma przeciwnikami naraz. [2] Wierny Shiro nie odstępuje pana na krok. [3] Pies jest w stanie powstrzymać na moment jednego z przeciwników. [4] Sympatyków Animals na pewno ucieszy fakt, że Shiro nie może zginąć.

SABOTEUR

Chłopiec i jego pies. I megakorporacja.

PROFIL

Nick Wilson

Stanowisko: Dyrektor Tigon Software Ltd.

Twoje zadanie: Wiele nudnych zadań, jak organizowanie projektu, zarządzanie finansami i tego typu sprawy. Są także interesujące aspekty, np. testowanie najnowszej wersji kodu.

Poprzednie projekty: W 8-bitowych czasach *Combat Lynx, Turbo Esprit* i *Thanaos*. Nie tak dawno *Impirium, Strikefleet* i *Space Hulk*.

Inspiracje gry: Oczywiście *Tomb Raider*. To nowy standard animacji i sterowania. Wpłynęły na nas także bijatyki (*Tekken* i *Soul Blade*). W dzisiejszych czasach niedopuszczalne są słabe sekwencje walk w grze, nawet jeśli starcia są tylko małym elementem całości.

Ulubiona gra: Gry na PlayStation ciągle stają się coraz lepsze. Obecnie *Tekken 3, Gran Turismo, Metal Gear Solid* i *Tomb Raider 3* są moimi faworytkami.

Gatunek: Przygodówka akcji
Wydawca: Eidos
Producent: Tigon
Premiera: Lipiec

Z miejsca zamieszkania *Tomb Raidera* i *Soul Reavera* przybywa kolejna porcja eksploracji 3D. Z mieczem. I z psem. Czy w tym szaleństwie jest metoda? Panie Nicku Wilsonie, proszę nam to wytłumaczyć.

Opisz pokrótce grę.
Wcielasz się w Shina. Myśli on tylko o zemście na złowrogiej korporacji GENE, której ludzie zabili jego dziadka i porwali siostrę. Od najmłodszych lat nasz bohater trenował ninjitsu pod okiem dziadka. Dzięki temu jest wytrzymały, wytrenowany i potrafi nieźle wywijać mieczem.

Na początku gry Shin ma niewiele poszlak, więc włamuje się do kwatery głównej GENE. Aby posuwać się w grze do przodu trzeba nie tylko przeszukiwać otoczenie i rozwiązywać zagadki, trzeba także stoczyć wiele walk z pojedynczymi przeciwnikami i grupami w prawdziwie trójwymiarowym środowisku. Saboteur zabiera gracza w podróż po pięciu światach strzeżonych przez wielkich bossów. A zakończenie pełne jest zaskakujących zwrotów.

Perspektywa trzeciej osoby — czyli klon *Tomb Raidera*?
To *Tomb Raider*, ale z dodanymi walkami z kilkoma przeciwnikami naraz w środowisku 3D. Oraz z dodatkowym bohaterem, Shiro.

A kto to taki?
Shiro jest wiernym psem Shina. Podąża za

nim wszędzie i w kluczowych momentach Shin może wydawać mu komendy. Może polecić, by zaatakował nieprzyjaciół albo pomógł w pokonaniu pewnych partii gry, na przykład przez przyniesienie trudnodostępnego przedmiotu. Shiro może być poszczuty na każdego przeciwnika w zasięgu wzroku Shina. Bardzo słabi wrogowie mogą zostać nawet zabici przez psa, ale w większości przypadków Shiro jest w stanie jedynie na jakiś czas powstrzymać przeciwnika. Im bardziej przedłuża się walka z psem, tym większe prawdopodobieństwo, że zostanie on pokonany. Posługiwanie się Shiro jest szczególnie przydatne przy starciach z wieloma przeciwnikami, ponieważ dzięki niemu jeden z wrogów jest utrzymywany z dala od Shina.

A co piesek robi przez resztę czasu?
Shiro zawsze podąża za Shinem, przez całą grę. Informuje pana o bliskości przeciwników: szczeka albo węszy i nasłuchuje. Shin może także poprosić Shiro o pomoc w innych sytuacjach — na przykład pies może przeczołgać się pod zablokowanymi drzwiami i wciskając przycisk po drugiej stronie otworzyć je.

Opisz nam sposób walki Shina.
Są to tradycyjne przyciski blok, cios pięścią/mieczem i kopniak. Użyte w kombinacjach z przyciskami/gałką kierunku dają różne odmiany podstawowych ciosów i combosy. Poprzez wciskanie naraz różnych klawiszy można odnaleźć także ciosy specjalne i chwyty. Jako ninja Shin może także rzucać sztyletami. Ponadto różni przeciwnicy upuszczają broń (kije, pistolety itp.), gdy się ich pokona. Shin może podnosić te przedmioty i robić z nich użytek. W Saboteur mamy ponad 100 ruchów podczas walki.

A co dzieje się z Shiro, gdy Shin dosiada swojego motocykla?
Shiro to bardzo mądry pies. Są takie momenty w grze, gdy podążanie za Shinem jest trudne, wtedy Shiro znajduje własną drogę do celu.

Czy Shiro może zginąć? Zdajesz sobie sprawę, że obrońcy zwierząt was zlinczują, jeśli szczeniak kopnie w kalendarz?
Pies może być najwyżej ciężko ranny. Wtedy skomle i kuleje przez jakiś czas, dopóki nie wyzdrowieje. Na szczęście ludzie z GENE kompletnie ignorują psa, gdy ten ich nie atakuje, więc gdy zwierzę niedomaga, nie są zainteresowani jego dobiciem i koncentrują się na właścicielu.

[1-2] Oprócz starć jest tu jeszcze mnóstwo eksploracji w stylu *Tomb Raidera*. [3] Shiro potrafi wyczuć obecność przeciwnika i zaalarmować Shina. [4] Shin woli miecz od klamki — samobójca? [5] Au...

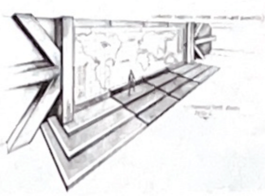
Ile jest poziomów i jakie scenerie przyjdzie nam podziwiać?
Jest pięć poziomów, zarówno na otwartym powietrzu, jak i w budynkach, nad i pod wodą. Jest świat wulkaniczny, arktyczna baza, stacja na księżycu, starożytna japońska świątynia i jej ogrody.

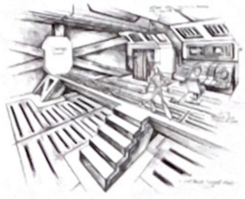
Jaki jest najlepszy element gry? Najbardziej zadziwiająca zagadka, pułapka itp.?
Starcia z wieloma przeciwnikami w trójwymiarowym środowisku i z taktycznym użyciem psa są zupełnie nowym rozwiązaniem, a jednocześnie to niesamowite wyzwanie. Co do zagadek i pułapek — niczego nie zdradzę!

A z technicznego punktu widzenia, z czego jesteś najbardziej dumny?
Z czysto technicznego punktu widzenia siódme poty z PlayStation wyciska kompresja animacji oraz engine 3D. Każdy, kto widzi Saboteur po raz pierwszy, jest zachwycony realistycznymi animacjami i lokacjami w grze.

Czy jest jeszcze coś, czym chciałbyś się pochwalić?
Nie wspomniałem o inteligencji przeciwników, jak analizują Twój styl walki i dopasowują do niego swoją obronę. Także otwierająca grę sekwencja FMV jest powalająca. Scenariusz również jest niczego sobie i sądzę, że ustanowimy nowy standard gier wideo.

Zdradź nam sekret, o którym jeszcze nikt nie wie.
W *Saboteur* jest cheat, który diametralnie zmienia ruchy Shina (nawet Eidos jeszcze o tym nie wie, więc cicho sza!).





Graficy z Tigon spędzili całe miesiące wykonując szkice scenerii gry Saboteur. Już niedługo postawisz tam swoją stopę...

„Kick, punch, it's all in your mind..." Nie uwierzysz! Zapowiada się jeszcze więcej grania w stylu dowolnym. Japoński oddział Sony przedstawia nową, dwuwymiarową gwiazdę rocka...

Zapomnij o poprawianiu swojego wyniku w *Gran Turismo* o kolejne dziesiąte części sekund. Satysfakcja towarzysząca waleniu w struny gitary na oczach tłumu kołyszących się, dwuwymiarowych widzów jest o wiele większa. Podobnie ma się sprawa ze wspólną jam session z gąsiennicą-położną, dzięki której można pomóc kilku małym króliczkom. Powraca tu muzyczne szaleństwo, które zostało rozpoczęte w grze *PaRappa The Rapper*. I prawdę mówiąc *Um Jammer Lammy* rządzi. Podążając za bezprecedensowym raperem, gitarzystka Lammy chwyta za wiosło i ląduje w samym środku dziwacznej scenerii. Skonstruowana jest ona wokół wątpiących, zagubionych (naprawdę nie żartujemy) i szukających przyjacielskiej porady jednostek. *PaRappie* brakowało pewności siebie, by zostać drugim, tyle że prawdziwym Snoop Doggy Dogiem, a teraz Lammy stara się z całych sił dorównać Lammy'emu. Jej zmagania oglądamy w serii lunatycznych scenariuszy, w których tylko szybkie naciskanie określonych kombinacji klawiszy może zapewnić sławę, pieniądze i miłość fanów. W praktyce przekłada się to na jedną z czterech ocen — Cool, Good, Bad, Awful - w zależności od dokładności i precyzji gracza. Ale te kawałki...

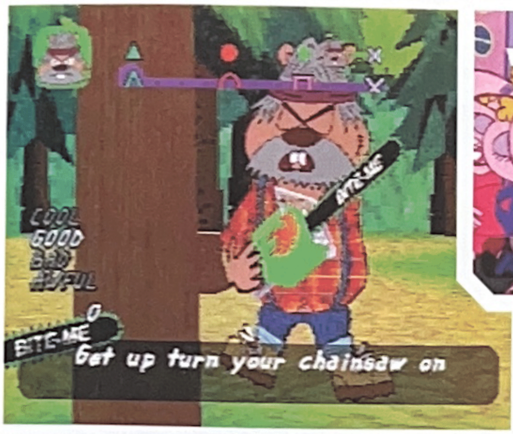
Oryginalny *PaRappa* opierał się na prostym, dobrze wykonanym pomyśle, dlatego producent gry postanowił w ogóle nie ingerować w engine. Podczas, gdy Twoim oczom ukazują się (piękne graficznie) kolejne sceny, na górze ekranu pojawiają się ciągi ikonek. Zmuszą Cię one do wykonywania najbardziej karkołomnych (a w zasadzie „kciukołomnych") solówek od czasów *And Justice For All*. Piszczące chórki „Kick, punch, it's all in the mind..." zostały zastąpione iście Hendrixowymi rifami. Nie tylko tworzy to niezwykłą i niepowtarzalną atmosferę - nie jest to bowiem tylko *PaRappa* z gitarami — ale również daje pole do popisu dla zaprezentowania wielu stylów muzycznych. I właśnie dlatego *Um Jammer Lammy* ma szansę stać się prawdziwym przebojem.

W każdym z etapów Lammy tworzy

Lammy (z prawej) gasi pożary za pomocą węża strażackiego!

Gdy będziesz naprawdę dobry, otrzymasz nagrodę w postaci wizyty oryginalnego, najprawdziwszego PaRappy.

■ WYDAWCA:	SCEE	■ POCHODZENIE:	Japonia
■ PRODUCENT:	Sony Japan	■ GATUNEK:	Śpiewogra
■ PREMIERA:	Czerwiec	■ LICZBA GRACZY:	1-2



Podejdź do drzewa z piłą spalinową i wytnij sobie gitarę. Ale to dopiero początek tego zakręconego scenariusza.

duet z wokalistą. PaRappa zmieniał styl swojego śpiewania, Lammy jako gitarzystka musi sprawdzać się w thrash metalu, słodkich kołysankach i piszczących solówkach. Od ostatniej gry poczyniono znaczny postęp, co tym samym rozszerza muzyczne horyzonty konsoli PlayStation. Twórcy gry starali się usunąć wszelkie wady pierwszej części i stworzyli w ten sposób niezwykły muzyczny miks – każdy kawałek przechodzi płynnie w kolejny. Udało im się w ten sposób potwierdzić klasę zaprezentowaną w pierwszej części gry.

Wszystko zaczyna się równie niewinnie, jak w przypadku PaRappy i Chop-Chop Cebulki. Występujesz przed liczną publicznością składającą się z wielkogłowych dziwolągów. To niezwykłe uczucie, lecz (jakimś cudem) idealnie pasuje do całości gry. Olbrzymie, kolorowe postacie tańczą i podrygują do rozmaitych kawałków. Z kolorowych scen bije niezwykły blask, podczas gdy Lammy i jej współgwiazdki tańczą do dźwięków muzyki, zaś tłum tupie i gwiżdże z zadowolenia.

Właśnie dlatego *Um Jammer Lammy* jest niezwykłą grą i idealnie nadaje się dla wiecznych optymistów. Nie chcemy przez to powiedzieć, że jest to gra pozbawiona wad. Sekwencje nut, jakie trzeba odegrać, zacierają się czasem z kolejnymi i choć czcionka nie jest najmniejsza, wszystkie wyglądają podobnie. Sensowniejszym pomysłem byłoby umieszczenie jednej linii pod drugą, choć w ten sposób straciłyby na tym szybsze kawałki. Miejmy nadzieję, że w końcowej wersji gry zostanie osiągnięty na tym polu jakiś zadowalający kompromis.

Chociaż jest to kontynuacja *PaRappy* (i nasz raper z uszami też się tu pojawia) i *Lammy* korzysta z wielu osiągnięć poprzednika, gra jest o wiele trudniejsza, gdyż zawiera więcej kawałków i komputerowi muzycy muszą się tym razem nieźle napocić, by osiągnąć mistrzostwo. Jednym słowem, *Lammy* wygląda wspaniale i jest jednocześnie przykładem niezwykle oryginalnej produkcji. Zagraj ten funkowy kawałek, o moje szare pudełeczko...

Błękitny kot. Całkowity odjazd.

WYWIAD

PaRappa sprzedał się do tej pory w liczbie 1,3 miliona egzemplarzy. Jego twórca, Masaya Matsuura, nie miał więc łatwego zadania przy opracowywaniu kontynuacji...

Jakie są główne różnice pomiędzy *Um Jammer Lammy*, a *PaRappą*?
To normalna, cicha i wstydliwa dziewczyna, jednak gdy dostanie do ręki gitarę, zmienia się nie do poznania. Motywem przewodnim gry jest kawałek „It's all in the mind". Niektórzy gracze sądzili, że *PaRappa* był za prosty, inni byli przeciwnego zdania. Wprowadziliśmy więc tryb Easy, w którym jesteś wspomagany przez komputer.

Jedna z pierwszych postaci głosem przypomina nam Chef...
No cóż, Isaac Hayes to jeden z moich ulubionych muzyków.

Dlaczego zastąpiliście rap gitarami?
Często słyszę to pytanie. Nie było żadnego wyraźnego powodu. Po prostu miałem ochotę tak zrobić. To odbicie moich muzycznych zainteresowań oraz nowych postaci. Gitara jest tylko środkiem wyrazu. Jako bonus możesz teraz wykorzystać analogowe gałki do symulowania efektów gitarowych. Mój ulubiony to wah-wah...

Czy czujesz się odpowiedzialny za sukces *Beat Manii* i innych gier tego typu?
Słyszałem o nich, ale nigdy ich nie widziałem. *PaRappy* nie da się porównać z żadną inną grą, z żadnym innym medium! *Beat Mania* to jakby symulator DJa. To zupełnie inna para kaloszy.

Dlaczego *PaRappa The Rapper* wywarł tak duży wpływ na rynek gier?
Może dlatego, że ludzie chcieli zobaczyć coś zupełnie innego...

Ultraprosta grafika jest niezwykle świeża. Rysunkowa oprawa idealnie pasuje do niezwykłego scenariusza gry.

PSM OPINIA

⊕ ZA
- Zadziwiająca muzyka.
- Idealnie dopasowane do muzyki animacje.
- Bardzo dużo uroku.
- Super niespodzianka na końcu.

⊖ PRZECIW
- Trudno nadążyć za sekwencjami ikonek.

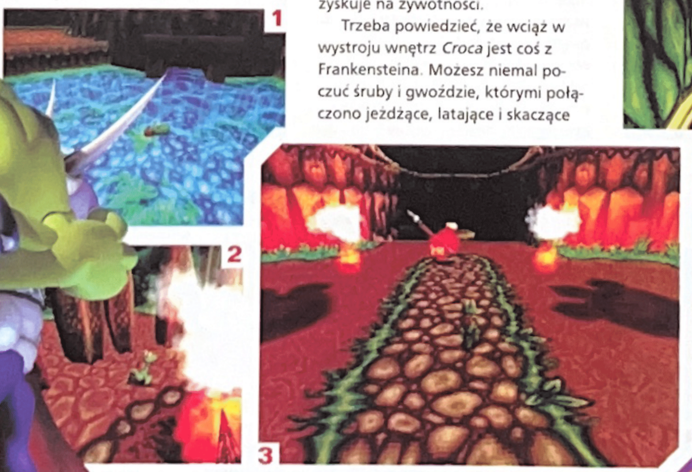
ZANIM KUPISZ
Biorąc pod uwagę, że *Um Jammer Lammy* jest kontynuacją *PaRappy*, wypada niezwykle świeżo. Zawdzięcza to niezwykłej pracy gitar podczas gry. Pierwsza gra zachwyciła nas swoimi umiejętnościami wokalnymi, ale wobec bogactwa stylów muzycznych zaprezentowanych w *Um Jammer Lammy*, *PaRappa* wygląda na przestarzały i płytki tytulik. Wykorzystanie gitar powoduje, że gra staje się coraz trudniejsza, zaś ostatnie rify są niemal niemożliwe do odtworzenia i wymagają nie lada zręcznych palców. *Um Jammer Lammy* zasługuje na sukces. Teraz wszystko zależy wyłącznie od ciebie.

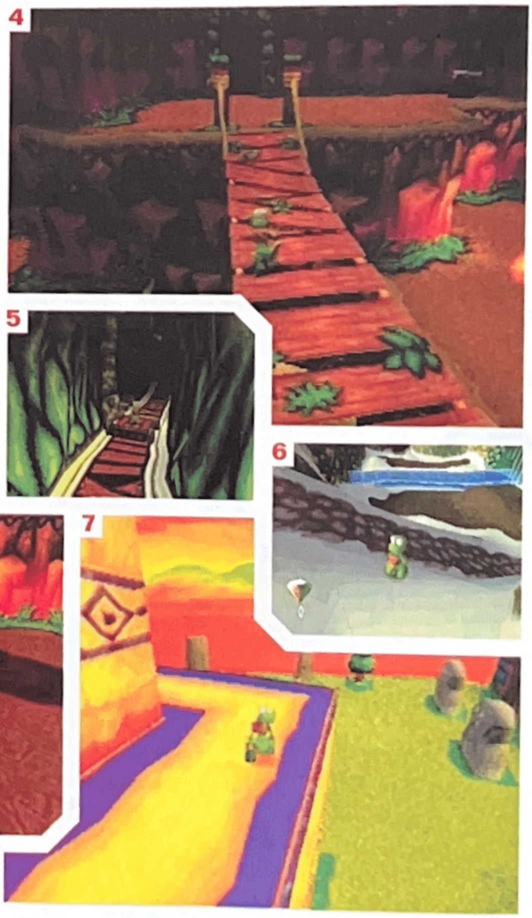
Poszukiwani: rodzice małego krokodylka. Nagroda za wskazanie ich miejsca pobytu: zylion kryształków. Zgłaszać się do Gobbosów...

Jeśli chcesz zobaczyć zwierzę długości 4 metrów, ważące tyle co Fiat Punto i uzbrojone w ostre jak brzytwy zęby, powinieneś udać się do zoo. Jeśli jednak chodzi Ci o fajną gierkę dla dzieciaków, powinieneś raczej zdecydować się na drugą część przygód *Croca*. Podobnie jak w pierwszej części, mamy tu do czynienia z grą dla początkujących. Nic nie będzie w stanie zaskoczyć i zdeprawować Twoich pociech. *Croc* jest rozkoszny. *Croc* skacze, macha ogonkiem i wszystkie niedobre stworzonka sobie uciekają. Może również trafić je swoim zadkiem w głowę. Nikt tu nie ginie, nikt nie krwawi, nikt nie próbuje Cię uwieść.

Główną wadą pierwszego *Croca* było to, że w porównaniu z innymi trójwymiarowymi platformówkami design poziomów był aż do bólu prostacki. W drugiej części poziomy nie będą jednak bardziej kompleksowe. Firma Fox poszła drogą twórców *Crasha 3* i poziomy są większe i bardziej zróżnicowane. Pomiędzy poszczególnymi skokami *Croc* lata na paralotni i prowadzi samochody — nie są to może zbyt oryginalne pomysły, ale z pewnością dzięki nim gra zyskuje na żywotności.

Trzeba powiedzieć, że wciąż w wystroju wnętrz *Croca* jest coś z Frankensteina. Możesz niemal poczuć śruby i gwoździe, którymi połączono jeżdżące, latające i skaczące



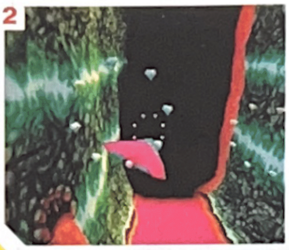


[1] Croc potrafi pływać zupełnie niczym Lara. [2] Uważaj na lawę. [3] Zmieć przeciwników ogonem. [4] Mosty są łatwe do przekroczenia. [5-7] Rozglądasz się za pomocą trójkąta.

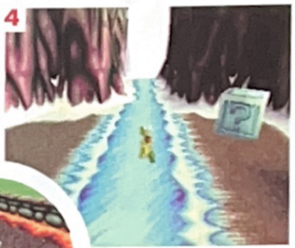
■ WYDAWCA:	**Fox Interactive**	■ POCHODZENIE:	**UK**
■ PRODUCENT:	**Argonaut**	■ GATUNEK:	**Platformówka 3D**
■ PREMIERA:	**Czerwiec**	■ LICZBA GRACZY:	**1-1,5**

Gobbosy dzielą się na sześć szczepów, każdy z nich odpowiada jednemu poziomowi tematycznemu. Tym razem nie trzeba ich uwalniać. Ich przeznaczeniem jest pomaganie Crocowi.

1

2


3

4


6

7

5

[1] Na jednym z poziomów drugi gracz może mieć pewien wpływ na przebieg gry. [2] Lot paralotnią. [3] Na torach. [4] Croc biegnie sprintem. [5] Pogadaj z Gobbosami. [6] Boss — Hugo. [7] Poziom alpejski.

części gry. Jak zwykle sprawa sprowadza się do włóczenia się, radzenia sobie z przeciwnikami, rozbijania skrzynek i znajdowania kluczy. Biorąc pod uwagę potencjalnych odbiorców gry, to powinno pomóc uniknąć sytuacji typu „nie mogę przejść tego poziomu!", która nie raz i nie dwa przytrafiła się starszym graczom podchodzącym do *A Bug's Life*. *Croc 2* pozwala na beztroską zabawę naszym najmłodszym, po czym mogą oni pobuszować po kuchni w poszukiwaniu konfitur i wafelków orzechowych.

Pomimo odpowiedniego podejścia do kwestii odciągania najmłodszych od przemocy i seksu, mamy jednak pewne wątpliwości. Trudno jest dyskutować na temat konieczności tworzenia gier dla dzieci, ale nastolatkom i dorosłym *Croc 2* może się wydać aż do bólu przesłodzony i absolutnie niestrawny. „Miły" nie powinno oznaczać „łatwy". Zbyt trudne gry sprawiają, że dzieciaki wpadają w złość, wiemy jednak, że najmłodsi są często lepszymi graczami niż dorośli.

MACHA OGONEM I WSZYSTKIE NIEDOBRE STWORZONKA SOBIE UCIEKAJĄ. MOŻE RÓWNIEŻ TRAFIĆ JE SWOIM ZADKIEM W GŁOWĘ.

Jeśli 45 poziomów *Croca* nie dorówna wielkością tym ze *Spyro*, ani nie będzie stanowić porównywalnego z *Tomb Raiderem* wyzwania, może okazać się, że różnice pomiędzy pierwszą, a drugą częścią *Croca* są jednak za małe.

PSM OPINIA

ZA
- Dwa razy szybsza od oryginału.
- Większa różnorodność – tylko 60 procent to czysta platformówka.
- Tryb współpracy to świetny sposób, by zagrać z babcią

PRZECIW
- Tak słodka, że chyba odstraszy starszych.
- Mało oryginalna.
- Poziomy (45) mogą okazać się za małe i głupie.

ZANIM KUPISZ

Zwrot „dla dzieci" działa na nas jak zimny prysznic, gdyż często jest on tylko przykrywką dla liniowego scenariusza i nie trzymającej żadnych standardów grywalności. Choć pomysł, by rodzic drugim joypadem pomagał dziecku w grze, jest dość nowatorski.

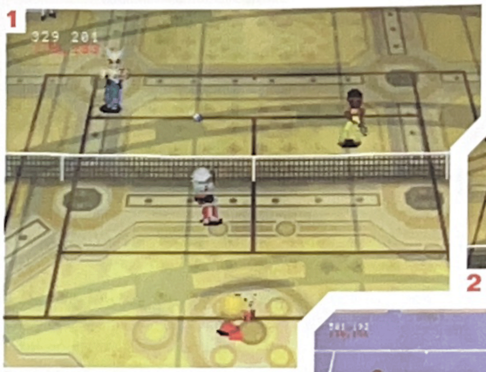
Zabójczo piękna tenisistka plus niezła gierka. Ale połączenie. Prawdę mówiąc, zapowiada się mieszanka wybuchowa — oto gra, która powinna nazywać się *Smash Court Tennis 2*...

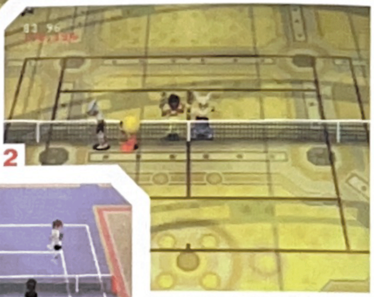
JAPAN 1999

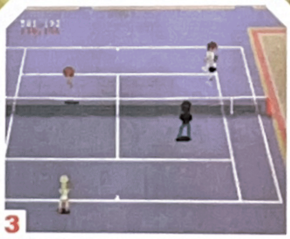
Dziś chcemy przedstawić Ci jeden z najlepiej strzeżonych sekretów PlayStation. To świetny zręcznościowy tenis wyprodukowany przez firmę Namco, twórców *Tekkena* i *Ridge Racera*. Oryginalny *Smash Court Tennis* został wycofany z katalogu PlayStation (prawdopodobnie maczali w tym palce brukselscy biurokraci), ale właśnie powraca w swoim drugim wcieleniu. Tym razem zadbano o licencję.

Zasadniczo *AK's Smash Court Tennis* to pełna śmiechu gierka, w której niezwykle zdeformowane kreskówkowe postaci przebijają piłkę ponad siatką. W praktyce to diabelska gra — pełno tu wygiętych lobów, ścięć znad głowy, drop shotów i innych zagrań. Jest tu oczywiście pełno śmiechu, szczególnie gdy Twój przeciwnik potyka się biegnąc do długiej piłki albo gdy dostaje nią prosto w cztery litery, bądź w głowę. Towarzyszą temu obrzydliwe efekty dźwiękowe. Chylimy czoła przed programistami z firmy Namco za to, że udało im się uczynić z niezbyt ciekawego sportu, jakim jest tenis, fascynującą i porywającą rozgrywkę. Natychmiast po przeczytaniu tego artykułu radzimy Ci, żebyś popędził do najbliższego sklepu z gierkami i zarezerwował sobie *AK's Smash Court*

SMASH COURT TO IŚCIE DIABELSKA GRA — PEŁNO TU WYGIĘTYCH LOBÓW I DROP SHOTÓW.

1


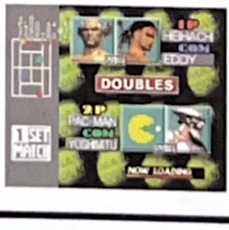
2


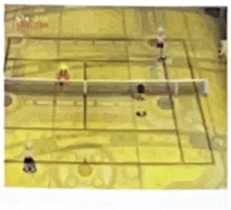
3


[1] Wiemy, że wygląda to na tytuł retro, ale dzięki niesamowitej grywalności szybko zamienisz się w Bjorna Borga. [2] Heihachi i Eddy wygrali. [3] Wracamy do rzeczywistości: Ania rządzi z głębi kortu.

TENISOWE SZALEŃSTWO!

A co powiesz na mecz Eddy'ego i Heihachi z *Tekkena* przeciwko Pac-Manowi i Yoshimitsu? Brzmi głupio? Tak jest w istocie, ale przejdź tryb turniejowy, a pojawi się wielu ukrytych graczy. Być może będziesz miał ochotę zagrać jako Reiko z *Ridge Racera Type 4* albo Richard z *Time Crisis*? Ludzie z Namco to prawdziwi geniusze.





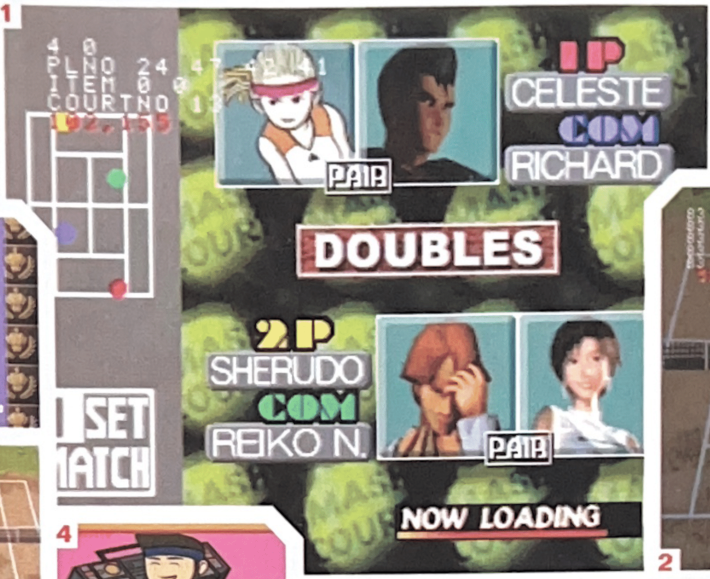
1

2

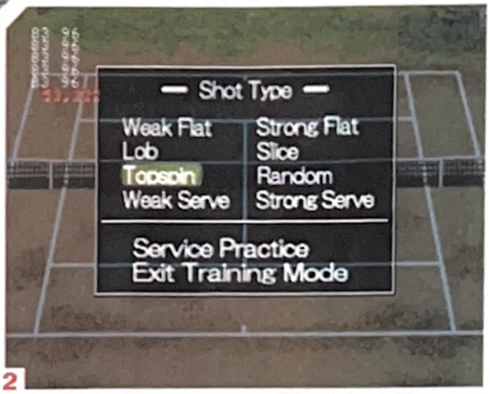
3

[1-3] Piłka — bomba: Trzeba odbijać ją jak najszybciej, tak by wybuchła w pobliżu Twojego przeciwnika.

■ WYDAWCA:	SCEE	■ POCHODZENIE:	Japonia
■ PRODUCENT:	Namco	■ GATUNEK:	Tenis
■ PREMIERA:	Czerwiec	■ LICZBA GRACZY:	1-4

1


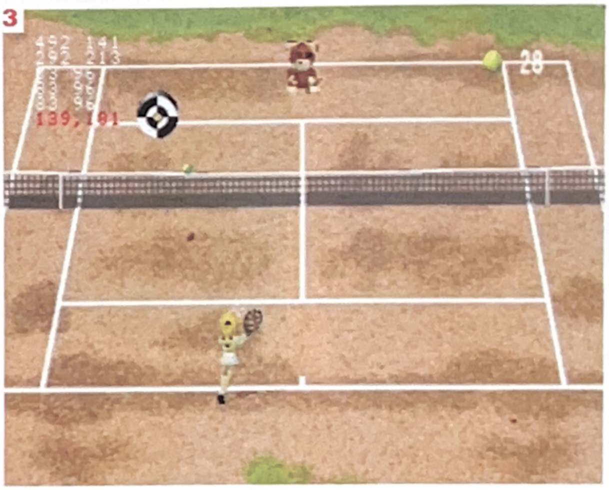
[1] Przejdź tryb turniejowy, a pojawią się 24 nowe postacie, w tym wielu znajomych z innych tytułów firmy Namco. [2] Wybierz zagranie, nad którym chciałbyś popracować. Proponujemy serwis. [3] Twoim trenerem jest ten oto misio. [4] Ukryta postać. [5] Żółtodzioby, wystarczy, że naciśniecie SELECT nad wybraną postacią. [6] Gdzie chcesz uderzyć piłkę? [7] Tabelki nigdy nie kłamią.

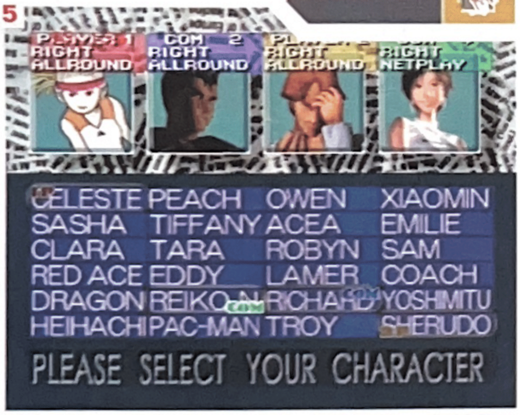
2


7

6

4

3


5


Tennis. Panna Kournikowa pojawia się w czterech kreskówkowych wcieleniach, zaś jeśli ukończysz tryb turniejowy, będziesz mógł obejrzeć w nagrodę kilka sekwencji z jej udziałem. Oprócz Anny mamy tu jeszcze 23 innych graczy. Jest wśród nich Peters - specjalista od gry z głębi kortu i wolejów — oraz Rogers — niepokonany przy siatce. Inaczej niż pierwszej grze nie musisz już zgadywać, jakie są umiejętności poszczególnych zawodników, gdyż nad ich portretami umieszczono kolorowe paski obrazujące umiejętności. Jednak asortyment zagrań będzie nieraz dla Ciebie niespodzianką. Walczysz na 14 kortach. Jeśli chcesz odnosić sukcesy zarówno na kortach ziemnych, trawiastych i na sztucznej nawierzchni, będziesz musiał często zmieniać swój styl gry.

Ponieważ niektórzy gracze mieli problemy z „wgryzieniem" się w pierwszą część, w nowym *Smash Court* wprowadzono opcję automatycznego serwisu i zaawansowany tryb treningowy. Najlepiej jednak jest ćwiczyć z żywym przeciwnikiem i stopniowo doskonalić poszczególne uderzenia (do ich wykonywania służą cztery podstawowe klawisze plus odpowiedzialny za rotację piłki R1). Dopiero wtedy będziesz gotowy na wzięcie udziału w trybie turniejowym — tutaj nawet zwycięzcy zawodów podwórkowych mogą znaleźć się w trudnej sytuacji.

Największą jednak zaletą *Smash Court* wciąż pozostaje możliwość uczestniczenia czterech graczy w meczach deblowych (dziękujemy Ci, o wielki MultiTapie). Gdy dojdziesz w tym do mistrzostwa, deble zaczną przypominać partie szachów — będziesz zastanawiał się nad kolejnymi posunięciami rywali, narodzą się nowe przyjaźnie, a także przysporzysz sobie wielu wrogów. Pamiętaj, Wimbledon nie jest już stolicą tenisa. Przeniesiono ją do Tokio, gdzie znajduje się siedziba główna firmy Namco.

Młoda, wysportowana, jedna z najlepszych tenisistek na świecie — czy ona naprawdę Ci się podoba? No już dobra, tylko żartowaliśmy.

PSM OPINIA

ZA

- Dzika, zręcznościowa akcja.
- Zdrowo kopnięte postaci.
- Świetnie dopracowana grywalność.
- Śmiechu warte (w pozytywnym znaczeniu) efekty i scenerie.

PRZECIW

- Niezbyt realistyczne.
- Nie wykorzystuje całej mocy Twojej konsoli.

ZANIM KUPISZ

Jeśli jakaś gra jest w stanie udowodnić wyższość wspaniałej grywalności nad gładkimi wielobokami, to jest nią *AK's Smash Court Tennis*. Grafika może być tu kiepska jak barszcz, pomysł niedorzeczny, a całość może oznaczać krok do tyłu, jednak kto by się tym przejmował? Diabelnie grywalna na pewno zawładnie Twoja duszą. Zupełnie jak sama Kournikova...

Skończyłeś już *Metal Gear Solid*? Jeśli tak, to chyba pora na kolejną grę spod znaku „tactical espionage action"...

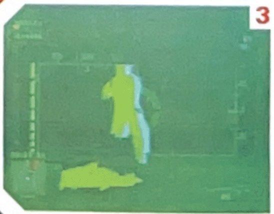
Nie pytaj nas tylko dlaczego ta gra tak się nazywa. Zapomnijmy jednak na chwilę o wyjątkowo głupim tytule. *Syphon Filter* zapowiada się na smakowite połączenie *Metal Gear Solid* i *Die Hard Trilogy*. Jako agent sił specjalnych zostałeś wysłany, by wytropić groźną grupę terrorystów, którzy są w posiadaniu śmiertelnego wirusa. Musisz nauczyć się dobrze maskować, jednak najważniejsze w tej grze jest strzelanie do złych kolesi, osłanianie dobrych i wypełnianie szeregu drobnych zadań.

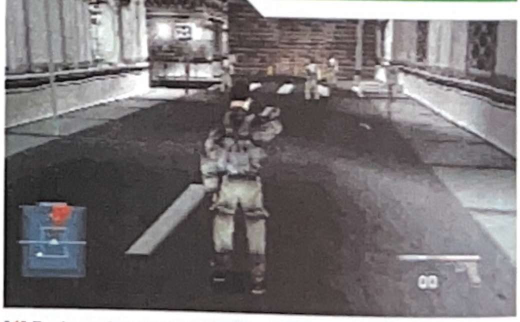
Trzeba przyznać, że pierwsze misje są niezwykle zagmatwane. Wciąż otrzymujesz nowe zadania i często trudno jest Ci się zorientować, co powinieneś dalej robić. Pomimo nudnych i skomplikowanych briefingów, bieganie i strzelanie sprawia dużo radości. Dużym plusem gry jest połączenie trybu snajperskiego (zoom i strzał prosto w głowę) z rozwałką zapożyczoną z Resident Evil. Na widok płonącego kolesia biegnącego w Twoim kierunku powinieneś szybko sięgnąć po broń, gdyż w przeciwnym razie i Ty możesz zamienić się w pochodnię.

Kanciastej grafice *Syphona* wciąż jednak sporo brakuje do wygładzonego oblicza *Metal Gear*. Sterowanie zaś sprawia wrażenie jakby główny bohater miał na nogach ołowiane buty. Jednak po pierwszym, negaty-

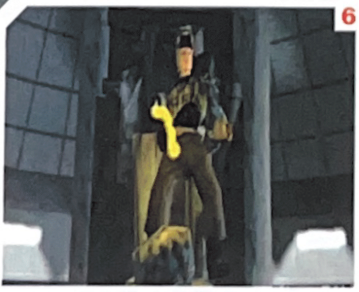
1

2

3


4


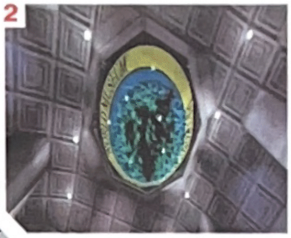
5

6


[1] Zaalarmuj załogę, a pojawi się wielu strażników. [2] Boss się topi. [3] Gdy masz noktowizor, ciemność staje się Twoim sprzymierzeńcem. [4-5] Walki uliczne. [6] Ten cholerny boss.

WYDAWCA:	SCEE	POCHODZENIE:	USA
PRODUCENT:	989 Studios	GATUNEK:	Taktyczna
PREMIERA:	Sierpień	LICZBA GRACZY:	1

1

2


3

4

5

[1] Przy pomocy klawisza akcji możesz wspinać się i... [2] ...przesuwać dźwignie. Wejście w stylu Bonda. [3] Człowiek przeciwko latającej maszynie. Skąd my to znamy... [4] Zastrzel strażników i zniszcz wszystkie światła. [5] Prosto w głowę.

wnym wrażeniu, podkładanie bomb, „zdejmowanie” ubranych w kamizelki kuloodporne snajperów i ściganie kolesi tunelami, którymi w każdym momencie może nadjechać pociąg, zaczyna być coraz bardziej wciągające. Później musisz wślizgnąć się do muzeum, przeczołgać się obok strażników, ochraniać podkładających bomby kolegów i wtargnąć niezauważonym do bazy łotra Rhoemera. Poziomy są od samego początku trudne, ale nie powinieneś narzekać mając do dyspozycji paralizator, noktowizor (któż nie chciałby sobie postrzelać po ciemku?) i granatnik M-79. Możesz poza tym strzelać do reflektorów, skakać przez szklane kopuły i generalnie zachowywać się jak Pierce Brosnan.

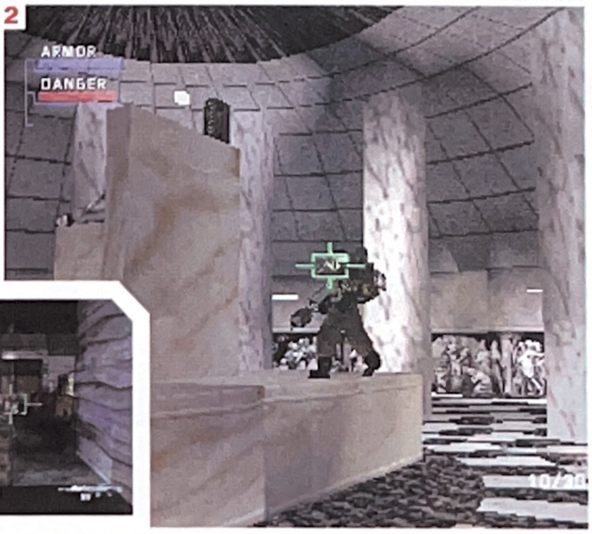
Z tego, co widzieliśmy, zapowiada się większa i trudniejsza gra od *Metal Gear Solid* (mówimy tu o 46 misjach), choć będzie jej z pewnością brakować finezji wielkiego hitu firmy Konami. Niektóre poziomy są piekielnie trudne. Jednych strażników musisz załatwiać na paluszkach, zaś inni giną w krwawych strzelaninach. Czy *Syphon* wróci z walki z tarczą, czy na tarczy? Wkrótce PlayTest.

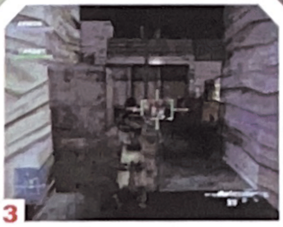
PARALIZATOR

Wszyscy kochamy karabinki snajperskie z noktowizorem i granatniki, jednak niekwestionowanym królem arsenału *Syphona* jest paralizator. Dotknij nim kolesia, nakarm go woltami i patrz jak się smaży!

Blask widać chyba nawet za Oceanem, zaś koleś pali się od wewnątrz.

1

2


3


[1] Sceny przerywnikowe są co najwyżej znośne. [2] Traf bossa od tyłu. [3] Przy pomocy karabinu snajperskiego możesz dokładnie namierzyć swoją przyszłą ofiarę.

PSM OPINIA

ZA
- Wybitny tryb snajperski.
- Inteligentni przeciwnicy.
- Świeży, smakowity arsenał.
- Połączenie skradania i rozwałki.

PRZECIW
- Skomplikowana intryga i briefingi.
- Powolne ruchy.
- Odrobinę niedopracowana grafika.

ZANIM KUPISZ

Trudno zachwycać się pierwszymi poziomami, jednak przy odrobinie wytrwałości okaże się, że *Syphon Filter* staje się coraz lepszy i lepszy. Pomimo tego, co twierdzą niektórzy, nie będzie to pogromca *Metal Gear Solid*, lecz dobrze wykonany, samodzielny tytuł. Szkoda tylko, że wymyślono mu tak głupią nazwę.

WYDAWCA:	Infogrames	POCHODZENIE:	Niemcy
PRODUCENT:	Sunsoft	GATUNEK:	Piłka nożna
PREMIERA:	Czerwiec	LICZBA GRACZY:	1-8

Puma Street Soccer

Co tam przepisy — zagrajmy czterech na czterech. Firma Puma wyszła na podwórko i zaczęła żonglować piłką...

Mamy już gry na licencji FIFA, UEFA, Michaela Owena i reprezentacji Anglii - możnych współczesnego futbolu. Zupełnie inaczej przedstawia się sprawa ze *Street Soccer* — nowym tytułem firmy Infogrames.

Spieszymy z wyjaśnieniami dla niewtajemniczonych. *Street Soccer* to turniej czteroosobowych drużyn rozgrywany na otoczonych bandami boiskach. Wiele zawdzięcza on meczom toczonym na podwórkach całego świata. Trzech graczy pola biega niczym kurczaki z obciętymi głowami, zaś bramkarze bronią dostępu do maleńkich bramek. Przepisy są identyczne jak w „dorosłym" futbolu, za wyjątkiem spalonego, którego tu nie ma. Można również odbijać piłkę od band. Pomysł firmy Infogrames sprowadzał się więc do stworzenia szybkiej i sprytnej gry — niestety, *Puma Street Soccer* na taką się nie zapowiada.

Mamy tu cały garnitur strzałów z woleja, podań i innych sztuczek, jednak obecnej wersji *Puma Street Soccer* brakuje szybkości i dokładności. Po wtłoczeniu pięknej gry, jaką jest piłka nożna, w ograniczoną przestrzeń *Street Soccer* stał się bezładną kopaniną, w której liczy się tylko refleks i umiejętności techniczne. Strategie typu: podaj, strzel i biegnij odgrywają tu dużą rolę, jednak gra ta miała być przede wszystkim szybka. Do wykonywania poszczególnych zagrań służą przyciski joypada. Sterowanie udało się maksymalnie uprościć, jednak zarówno podania jak i wślizgi są sztywne i powolne. Od samego początku więc gra robi nie najlepsze wrażenie.

Jeśli firma Sunsoft popracuje jeszcze nad sterowaniem, *Puma Street Soccer* może być interesującym urozmaiceniem w świecie piłkarskich symulacji. Z pewnością wykazano się pomysłowością przy wyborze lokalizacji — reklama firmy Nike z udziałem reprezentacji Brazylii zainspirowała umieszczenie jednego z boisk na pasie startowym lotniska — ale jak na razie za mało różnią się one między sobą. Warto również przypomnieć, że w serii *FIFA* obecna jest opcja rozgrywania meczów halowych, co sprawia, że *PSS* od samego początku znajduje się w trudnej sytuacji. Wygląda bowiem jak podgierka w przeciwieństwie do pełnoprawnych tytułów.

Odłóżmy na bok innowacyjność i okaże się, że grze *Puma Street Soccer* może zabraknąć sił, by włączyć się do walki o mistrzostwo ligi PlayStation. W końcu Gazza też był innowacyjnym graczem i bardzo szybko się wszystkim znudził...

1

2

[1-2] Łatwo możesz odnieść tu poważną kontuzję...

1

2

3

[1] Czy to żelazo?! [2] Prawdę mówiąc, nie ma on dużych szans. [3] Chłopaki Pumy tańczą.

PSM OPINIA

ZA
- Potencjalnie bardzo szybka gra.
- Ciekawe, stworzone z dużą wyobraźnią boiska.
- Ukryci profesjonaliści, w tym Deschamps i Asprilla.

PRZECIW
- Brakuje szybkości i dokładności.
- Dziwaczna animacja graczy.
- Ograniczona żywotność.

ZANIM KUPISZ
Puma Street Soccer to ciekawe urozmaicenie w stosunku do „prawdziwego" futbolu. Jednak początki nie są zbyt udane. Żeby gra „czterech na czterech" się sprawdziła, musi być bardzo szybka i mieć intuicyjny system sterowania. Niestety, produkt firmy Sunsoft porusza się jak mucha w smole nie dysponując przy tym zbyt zachwycającymi zagraniami. Potencjalnie istnieją tu możliwości stworzenia bardzo szybkiego piłkarskiego odpowiednika serii *NBA Jam*. Na razie jednak *Street Soccer* nie jest zbyt interesującą grą, podobnie jak turniej, na którym się opiera. Jest to, niestety, typowy przykład bałwana śniegowego w czerwcu.

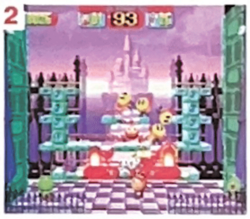
WYDAWCA:	JVC	POCHODZENIE:	Japonia
PRODUCENT:	Irem	GATUNEK:	Logiczno-platformowa
PREMIERA:	Maj	LICZBA GRACZY:	1-2

To czyste szaleństwo, ale zadziwiająco dobre i w orientalnym stylu.

Pochłonięci przez nasze małe, zbudowane z wieloboków światki, łatwo zapominamy o tym jak wiele zabawy mogą oferować nam proste gry. *Yo Yo's Puzzle Park* to hybryda platformówki i łamigłówki. Gra toczy się na pojedynczych ekranach. Twoje zadanie sprowadza się do wyczyszczenia obszaru ze złych kolesi. Cel ten osiągasz podkładając bomby. Jeśli pod ręką znajduje się drugi gracz, to możecie rozpocząć rywalizację na śmierć i życie.

Na każdym poziomie znajduje się nowy zestaw napastników, których musisz się pozbyć. Do ogłuszania przeciwników służy panu Yo Yo przycisk kwadrat, zaś do skakania Trójkąt. Poza tym przy pomocy kwadratu i przycisków kierunkowych możesz uderzyć kolesi z kopyta, zaś umieszczając w odpowiednich miejscach bomby, w końcu oczyścić planszę. Grywalność oznacza w przypadku tego tytułu powrót do korzeni, zaś rozgrywki szybko zamieniają się w maniakalną rzeź. Podkładasz bombę i wybuch zmiata wszystko w promieniu uzależnionym od jej wielkości. Eksplozja jest równie szkodliwa dla małego Yo Yo, jak i dla jego przeciwników, tak więc ważne jest by znaleźć się poza jej zasięgiem. Zalecamy wcześniej sprawdzić, z jaką bombą masz do czynienia. Czy w pobliżu znajdują się jakieś materiały wybuchowe? Jeśli tak, miej się na baczności. Reakcje łańcuchowe kończące się eksplozją całego ekranu to prosta droga, by pozbawić naszego młodego Yo Yo życia.

Nowy poziom oznacza nowych przeciwników. Każda ich grupa jest nieco inna, warto więc szybko zorientować się, z kim tym razem ma się do czynienia. Niektórzy, na przykład, będą wskakiwali na Twojego bohatera. Inni zaczajają się w określonych miejscach ekranu, tak więc musisz podjąć ryzyko transportu materiałów wybuchowych do ich kryjówek. Jedna wyjątkowo wściekła bestia umyka w lewo po pierwszej eksplozji i dopiero później wybucha po raz drugi. Jakie to słodkie.



[1] O, nie! Obracający się ekran! [2] Boom i po chwili bang...

Puzzle Park podzielony jest na obszary tematyczne, każdy z nich oferuje drobną wariację na podstawowy temat *Yo Yo*. Na przykład, na jednym z poziomów znajduje się woda, której poziom opada i podnosi się losowo, zaś na innym ekran wciąż przechyla się z jednej strony na drugą, co powoduje, że poruszanie się po nim staje się niezwykle trudne, jeśli nie samobójcze.

Trudno jest oprzeć się urokowi *Yo Yo's Puzzle Park*. W końcu jest tu aż 128 poziomów plus tryb Vs. Firma JVC obiecuje obniżoną cenę gry. To prawdziwa okazja, biorąc pod uwagę, że za jednym razem otrzymujemy *Bubble Bobble*, *Bombermana* i *Rainbow Islands* połączone w jedną, milutką, małą gierkę.

Yo Yo's Puzzle Park to prawdziwe szaleństwo, ale może się zdarzyć, że ugrzęźnie na sklepowych półkach. To Nie Powinno Mieć Miejsca. Czas na sięgnięcie głębiej do kieszeni i wysupłanie paru groszy, by zapobiec tej smutnej ewentualności...

[1] Ten zestaw poziomów ma motyw przewodni — ekran przechyla się z jednej strony na drugą. Nie ma co. [2] W lewej górnej części ekranu znajduje się power-up. Zdobądź go.

PSM OPINIA

ZA

- Prosta jak drut... ale coraz trudniejsza wraz z rozwojem sytuacji.
- Szalona niczym dzik po szyszkach.
- Wyśmienity tryb dla dwóch graczy.

PRZECIW

- Dla niektórych może okazać się zbyt prosta.

ZANIM KUPISZ

Nie jest to gra zmieniająca Twój stosunek do życia, ale z pewnością spędzisz nad nią sporo czasu. *Yo Yo's Puzzle Park* jest na tyle prosta, że może niemal uchodzić za tytuł retro. Nie jest źle.

HIDEO KOJIMA

HIDEO KOJIMA TO TWÓRCA *METAL GEAR SOLID*. CZŁOWIEK, KTÓREGO RADYKALNE POMYSŁY PRZEISTOCZYŁY SIĘ W JEDNĄ Z NAJLEPSZYCH GIER NA PLAYSTATION. PRYWATNIE CZŁOWIEK, KTÓRY BARDZO LUBI SIĘ ŚMIAĆ. UCIĘLIŚMY SOBIE MIŁĄ POGAWĘDKĘ Z GURU *MGS* W PRZYTULNEJ, LONDYŃSKIEJ KNAJPCE SUSHI...

Kojima: Witam, czy myśmy się już nie spotkali?

PSM: Tak, na zeszłorocznych targach E3.

Około 11 godziny?

Erm, tak, gratulujemy doskonałej pamięci.

Ach.

Jaki jest cel Twojej wizyty w Londynie?
Jestem pierwszy raz w Londynie i chciałem się upewnić czy gra (*Metal Gear Solid* – przyp. PSM) rzeczywiście ukazała się tutaj, w Europie. Wczoraj byłem w HMV (coś w rodzaju naszego Empiku – przyp. PSM), by zobaczyć ją na półkach. Dostajemy spoza Japonii wiele magazynów i informacji mówiących, że gra dostaje świetne oceny, dobrze się sprzedaje i tym podobne, ale wiesz co? Nigdy tego tak naprawdę nie czujemy. Dlatego to wielka atrakcja dla mnie przylecieć tu i na własne oczy zobaczyć, jak się sprawy mają.

Zatem jest to coś w rodzaju urlopu?
Tak, od jutra zaczynamy zwiedzać. Buckingham Palace, te sprawy.

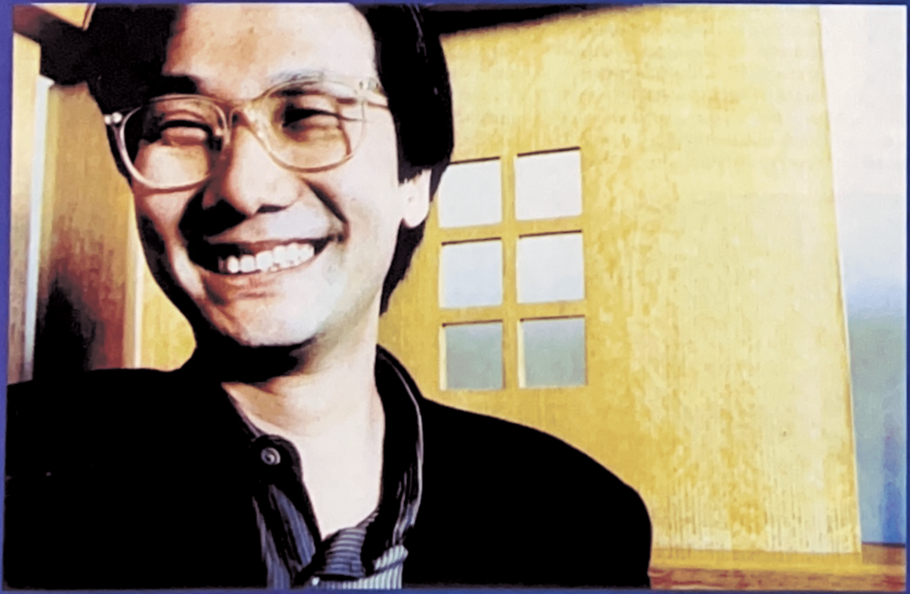
Co porabia reszta teamu, który stworzył *MGS*?
Obecnie pracują nad hiszpańską wersją *MGS*.

Słucham? Ciągle grzebią w *Metal Gear Solid*?
(Śmiech) To już ostatni raz. Nie będzie rosyjskiej wersji, obiecuję.

Czy gra radzi sobie jednakowo dobrze na całym świecie?
MGS była tworzona przez Japończyków i dla Japończyków, ale okazało się, że poradziła sobie lepiej w Stanach i wygląda na to, że zarządzi o wiele lepiej także w Europie. Zaskakuje mnie to, ale jednocześnie jestem bardzo szczęśliwy. Po to właśnie jestem tutaj – by zobaczyć to w akcji.

Stworzyliście bardzo filmową grę. Czy Twoim zdaniem skłoni to innych producentów, by zbliżyć się do filmu?
Filmy i gry to dwie różne historie. Gry są bardziej interaktywne. Bierzesz czynny udział w grze. Ale rzeczywiście, zapożyczyliśmy sporo z powieści i filmów.

Aż do teraz najbardziej interaktywnym placem zabaw dla każdego był Disneyland. Szczególnie dla dzieci, które mogły na żywo zobaczyć Myszkę Mickey i cały ten stuff. Ale dzięki grom możesz stworzyć interaktywną konstrukcję zawierającą różne rzeczy, np. broń nuklearną (śmiech), więc jest to taka gra w rzeczywistość, w której musisz się uczyć na błędach, rozmawiać z ludźmi itp.



***Metal Gear* to dojrzała gra. Czy sądzisz, że odegra ważną rolę w zmianie natury gier – że już nigdy nie będą milutkie i niewinne?**
Myślę, że będą koegzystować i rozwijać się. Są gry, po które sięgasz na 10 czy 15 minut, by zabić czas. Wiesz, krótkie dawki zabawy. Myślę, że są dwa sposoby tworzenia gier: jeden to taki, w którym tworzysz zabawkę, narzędzie czy plac zabaw, który sprawi graczowi radość. Drugi sposób to próba opowiedzenia jakiejś historii. I grając bierzesz udział w fabule.

Jeśli spojrzymy na gry samochodowe, zobaczymy jeden typ, w którym po prostu wsiadasz do wozu i przeżywasz frajdę z jazdy. Ale są też inne gry, które pozwalają wczuć się w doświadczenia prawdziwego kierowcy wyścigowego. Taki typ w prosty sposób może być wzbogacony o postaci, które kontaktują się ze sobą i rozmawiają o torach, warunkach pogodowych itp.

Pod koniec *MGS* jest scena z jeepem. Ktoś mógłby powiedzieć, że jest zupełnie odmienna od reszty. Zamiast przekradać się po budynkach bohater tutaj jedzie, więc musieliśmy stworzyć do tego zupełnie inny system. Umieściliśmy ten epizod na samym końcu gry, więc można traktować to nowe doświadczenie jako rodzaj nagrody. Nad tą krótką sekwencją spędziliśmy mnóstwo czasu, a ponieważ jest ona na końcu gry, nie wszyscy gracze będą mieli szansę ją zobaczyć! I to mi się podoba.

Czy w *Metal Gear Solid* są jakieś sekrety, o których jeszcze nie wiemy?
Chyba wszystko już jest znane – występ w smokingu podczas trzeciego przechodzenia gry, duchy na fotografiach...

Bardzo podobał nam się pomysł z umieszczeniem częstotliwości Codeca na pudełku od gry.
Zrobiliśmy to samo w starej, 8-bitowej wersji na MSX. Pamiętam starą grę *Dragon Quest* sprzed jakichś 15 czy 16 lat. Na samym końcu twoja dziewczyna zostaje uwięziona i aby ją uwolnić, trzeba trafić do określonego miejsca. W tym celu musisz wpisać nazwę tego miejsca, a jest ona podana na pudełku od gry.

Pamiętam, że było już około północy i bardzo chciałem skończyć tego *Dragon Questa*. Ale oczywiście, gdy kupujesz grę, od razu wyrzucasz jej pudełko, instrukcję i resztę. Więc musiałem grzebać w śmieciach! Ale ten dreszczyk, ta presja, których doświadczyłem – to było naprawdę coś. Dlatego postanowiłem zespolić to wszystko – monitor, konsolę, kontroler, pudełko i instrukcję – w jeden zestaw.

Czy zauważyłeś, że gracze albo z miejsca załapują, o co chodzi, albo nigdy nie rozwiązują tej zagadki?
Tak, niektórym zajmuje to trochę czasu. Podoba mi się to.

Bitwa z Psycho Mantisem – niektórzy po prostu tego nie czują. Co powiedziałbyś tym, dla których to wyzwa- ▶

WOLAŁBYM JUŻ, BY POSTACI POPYCHAŁY SIĘ W ZASKAKUJĄCY SPOSÓB ALBO PRZYCIĄGAŁY PRZECIWNIKA, BY WYRWAĆ MU POJEDYNCZY WŁOSEK Z GŁOWY. PO PROSTU, ŻEBY ZROBIŁY COŚ NOWEGO.
Hideo Kojima

nie okazało się zbyt wielkie?
(Śmiech) Nie jest to coś naprawdę poważnego. To miał być mały żarcik. Powinniście go polubić, to naprawdę nic wielkiego.

Nigdy nie sądziłem, że sytuacja, kiedy Psycho Mantis trzęsie Dual Shockiem, będzie zaskoczeniem dla gracza. Raczej dla jego ojca, matki, brata czy kogokolwiek, kto przygląda się grze. Gdy Mantis prosi o położenie pada na stół/podłogę, gracz powinien się spodziewać, co nastąpi, ale obserwatorzy nie.

Jak wpadliście na pomysł użycia przysłów w grze i czy trudno było znaleźć pasujące do konkretnych sytuacji?
Przysłów musisz wysłuchać, podczas gdy przez większość gry głównie patrzysz. Gdy myślałem o zastosowaniu przysłów, chciałem powiedzieć graczowi „Jeśli chcesz skończyć tę grę, musisz uważnie słuchać." Właściwie to pierwotnie chciałem zastosować zdania, które nie miałyby żadnego sensu (śmiech), ale skończyło się na przysłowiach – na adaptacji najbardziej adekwatnych.

Czy jest coś, czego nie udało się zawrzeć w grze?
Tak, jeszcze jedna postać, Mariachi. Był analitykiem i przed każdą walką miałeś z nim pogadać, by poznać najlepszy sposób na pokonanie przeciwnika. Poza tym, za każdym razem, gdy go poprosiłeś, ten gość śpiewał ci piosenkę (śmiech).

A co to był za rodzaj piosenki?
Hiszpańska, z gitarą w stylu flamenco. To było, hm, niedorzeczne (znów śmiech).

Czas na upomnienie. Ta akcja przy końcu gry — klucz PAL, który wymusza nudny powrót o kilka poziomów wcześniej. Proszę się wytłumaczyć!
To jedna z rzeczy, które powinienem sobie uzmysłowić na wcześniejszym etapie tworzenia gry. Podobnie jest z powrotem po karabinek snajperski. Ale to ma małe znaczenie...

A sekwencja tortur?
Sądzę, że japońska wersja gry jest dość łatwa. Staraliśmy się nieco uprościć sprawę, by nawet gracz-ciamajda mógł przetrwać tortury. Tych z większym doświadczeniem gierkowym – w tytułach typu *International Track And Field* - chcieliśmy nagrodzić za ich umiejętności.

Tymczasem gracze odkryli, że jeśli położą Dual Shocka na stole i po prostu położą palec na przycisku, wibracja pada spowoduje, że klawisz będzie bardzo szybko naciskany. Pytałeś czy są jeszcze jakieś sekrety w *Metal Gear Solid* – to jest sekret!

Słówko na temat zakończenia gry. Czy coś wam się nie pomyliło? Czy Stealth nie powinien być nagrodą za dobre zakończenie, a Bandana za gorsze?
W tym jest logika. Ci, którzy się poddali w sali tortur, nie są wyćwiczonymi graczami, więc by ułatwić im drugie przejście gry, daliśmy im Stealth. A ci, którym udało się zachować Meryl przy życiu, są lepsi i zapewne chcieliby sobie postrzelać. Dlatego dostają Bandanę.

Czy czujesz szczególny sentyment do którejś z postaci w grze?
Do Psycho Mantisa (śmiech). Nie, być może do Liquid Snake'a.

Czy myślicie o reedycji na PlayStation poprzednich części: *Metal Gear* i *Metal Gear: Solid Snake*, tak jak Square zrobiła z *Final Fantasy IV, V* i *VI*?
Nie podoba mi się wygląd starych gier. Są po prostu za stare. Są jak bazgroły małego dziecka – czarujące na swój sposób, ale niezbyt miłe dla oka.

Filmy, na przykład, są ponadczasowe. Możesz oglądać jakiś film bez końca, ale w przypadku gier wideo stare konsole po prostu znikają i nie możesz już grać w starocie. Wcale nie chcesz. I to jest w porządku.

Podobnie jest z samochodami. 15 lat temu mogłeś jeździć wozem z ręczną skrzynią biegów i bez wspomagania kierownicy. Wtedy to było OK, ale gdy dziś próbujesz jeździć czymś takim, po prostu nie jest to wygodne (pamiętajmy, że Kojima jest Japończykiem, w Polsce takie warunki nastaną... gdzieś w 4000 roku - przyp. PSM). Gdy gra jest tworzona, ma w sobie ducha aktualnych czasów. Gdy mija czas, gry blakną. Dlatego jeśli grasz w staroć z kompilacji klasyków na PlayStation, nie jest to już taka frajda, jaka była kiedyś. Znika coś ważnego, już nie czujesz się wygodnie.

A w co grasz obecnie?
(Ekscytacja) W *Crasha Bandicoota 3*! I w *HalfLife* na PC. Właściwie to w niego nie gram, tylko patrzę, jak robią to inni. Dość szybko dostaję 3D-wstrętu, więc nie mogę grać sam, ale lubię patrzeć.

Co sądzisz na temat PlayStation następnej generacji? Co twoim zdaniem będzie można z niej wycisnąć?
Jeśli ktoś będzie chciał zrobić zwykła grę na PlayStation 2, otrzyma tylko zwykła grę z lepszą grafiką. Ale jeśli zechce się tworzyć nowe rzeczy w nowatorski sposób, otrzyma się grę z mnóstwem nowych możliwości.

Czego nie chcę zrobić, to po prostu tworzyć gier z lepszą grafiką i dźwiękiem. Gry z dobrą oprawą są ciągle takie same, wyglądają lepiej, ale to wciąż to samo. Chcę tworzyć gry bardziej interesujące, nie tylko graficznie (Alleluja! – przyp. PSM).

Gdy oglądałem demo *Tekkena* (na PSX 2 – przyp. PSM), miało zdecydowanie świetną grafikę, ale to było nadal to samo – po prostu bicie i kopanie. Byłem bardzo rozczarowany. Wolałbym już, by postaci popychały się w zaskakujący sposób, albo przyciągały przeciwnika, by wyrwać mu pojedynczy włosek z głowy. Po prostu, żeby zrobiły coś nowego.

Jason Rubin (producent serii *Crash Bandicoot*) miał pewne obawy związane z 50 razy bardziej szczegółową grafiką i ogromną pojemnością nowych płyt. Chyba zastanawiał się, czym zapełni tyle miejsca. Co ty na to?
O to się nie martwię. Moim zdaniem DVD nadal nie jest wystarczająco pojemne!

Kiedy robiłem pierwsze produkcje na MSX, zaplanowałem sobie grę, a potem musiałem wyciąć jej połowę, ponieważ nie było tyle miejsca na dane. Gdy usłyszałem o formacie CD-ROM, byłem bardzo zadowolony z tego, że będzie można wszystko zmieścić. Ale gdy już masz CD-ROM i zaczynasz dodawać dźwięk, dialogi, okazuje się, że zabiera to mnóstwo miejsca. Zatem jakikolwiek by nie był nośnik, zawsze będzie brakować miejsca. Tak to wygląda.

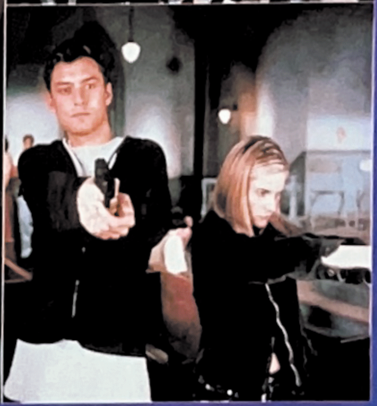
***Metal Gear* na PlayStation skorzystał z postępu, jaki dokonał się w technologii. Czy PlayStation nowej generacji pozwoli na stworzenie *MGS 2*?**
A jak ci się wydaje? (Długo milczy) Odpowiedzią jest to, co właśnie myślisz.

Gdy w poprzednim wywiadzie pytaliśmy cię o dalsze plany, powiedziałeś, że masz masę pomysłów.
Tak, miałem wiele pomysłów, ale zawęziłem to do jednego.

A cóż to jest?
(Śmiech) Nie pytaj mnie o rzeczy, które jeszcze się nie narodziły!

Czy oznacza to odpoczynek od *Metal Gear*?
Znów, jak ci się wydaje? To jest odpowiedź (śmiech).

Wydaje mi się, że firma Konami byłaby bardzo szczęśliwa z kontynuacji *Metal Gear*.
Ale powiedziałeś przecież, że *Metal Gear Solid* jest najlepszą grą, jaka kiedykolwiek powstała. Jak to pobić?
(Dużo śmiechu)



DAVID CRONENBERG

CZAS SIĘ BAĆ, BOWIEM PSM DOTARŁ DO MISTRZA CHORYCH FILMÓW.

Strzelające jak popcorn głowy, wielkie pasożyty i broń ręczna – w najbardziej dosłownym tego słowa znaczeniu – to obszary działania Davida Cronenberga. W swoim najnowszym filmie, *eXistenZ*, Kanadyjczyk kontynuuje niezdrową fascynację ludzką cielesnością, słabościami i odmiennymi stanami umysłu. Tym razem jednak akcja ma miejsce w pokręconym świecie futurystycznych gier, a więc temat jest nam bliski. Co jest grane?

„W filmie ważną rolę odgrywa konsola do gier, która w rzeczywistości jest zwierzęciem", mówi Cronenberg. „Jest to coś w rodzaju pępowiny. Mój twór jest jednak bardzo zmienny. Interesuje mnie idea organu, który zostałby wyhodowany specjalnie do gier – technologia jako przedłużenie ludzkiego ciała."

W filmie widzimy fizyczne porty, przez które każdy może się podłączyć do gry wideo. Czy coś takiego będzie kiedykolwiek możliwe w rzeczywistości?

„Myślę, że to już istnieje, poprzez zmysł wzroku i dotyku. Postęp tej technologii jest nieunikniony."

Ale *eXistenZ* sugeruje, że taki postęp może zatrzeć granice między fantazją a rzeczywistością. Czy zatem jest to rozsądne?

„Ostatecznym celem sztuki jest replikacja rzeczywistości, jednakże jest to raczej ukryty cel", kontynuuje Cronenberg. „Obecna sztuka potrzebuje sporego dystansu, dopóki nie wyprodukujemy odpowiedniej technologii. Dopiero wtedy będzie mogło powstać wierne odbicie. W końcu, z ilu wieloboków składa się rzeczywistość?"

Hm, z wielu. A co z podstawową formą sztuki Cronenberga – filmem? Czy technologiczny postęp doprowadzi do jej śmierci?

„Myślę, że to nieuniknione. Ale nie umrze całkiem. To stosunkowo nowy wynalazek. Film ma tylko 100 lat. Ale jasne jest, że z nowej technologii wyrośnie nowa forma sztuki."

Ktoś mógłby zapytać, jak ma się PlayStation do cronenbergowskiej wizji biologicznych konsol do gier?

„(Śmiech) Musiałaby przejść bardzo daleką drogę. Software w *eXistenZ* jest organiczny – w zasadzie to raczej soft-hardware – technologia oparta na proteinach. Jednakże nie próbuję w swoich filmach być prorokiem. To wszystko jest raczej metaforą."

Czy pośród tych teorii na temat ostatecznego interaktywnego doświadczenia jest miejsce dla obecnej PlayStation?

„Obawiam się, że nie bardzo... Obejrzenie filmu trwa dwie godziny, ale gra wideo potrafi zabrać o wiele więcej czasu. To brzmi jak frazes, ale bardzo lubię *Resident Evil*..."

A więc czy horror może okazać się bardziej efektywny w interaktywnym środowisku niż w dotychczasowej, filmowej formie?

„Myślę, że tak. Strach to kombinacja kontroli i jej braku. W kinie nie masz żadnej kontroli i to w pewien sposób zmniejsza realizm. Ale przy interaktywnych doznaniach jest i kontrola, i jej brak, co w moim odczuciu daje większe możliwości."

Czy zatem powinniśmy się spodziewać zaangażowania Davida Cronenberga w projekt blisko związany z grami wideo?

„Czułbym się nieswojo robiąc film na podstawie gry, tak jak George Romero robi z *Resident Evil*. Ale mamy plany stworzenia gry *eXistenZ*. W tej chwili jesteśmy na etapie wstępnych zarysów."

Wielkie plany związane z potencjalnie kultowym filmem?

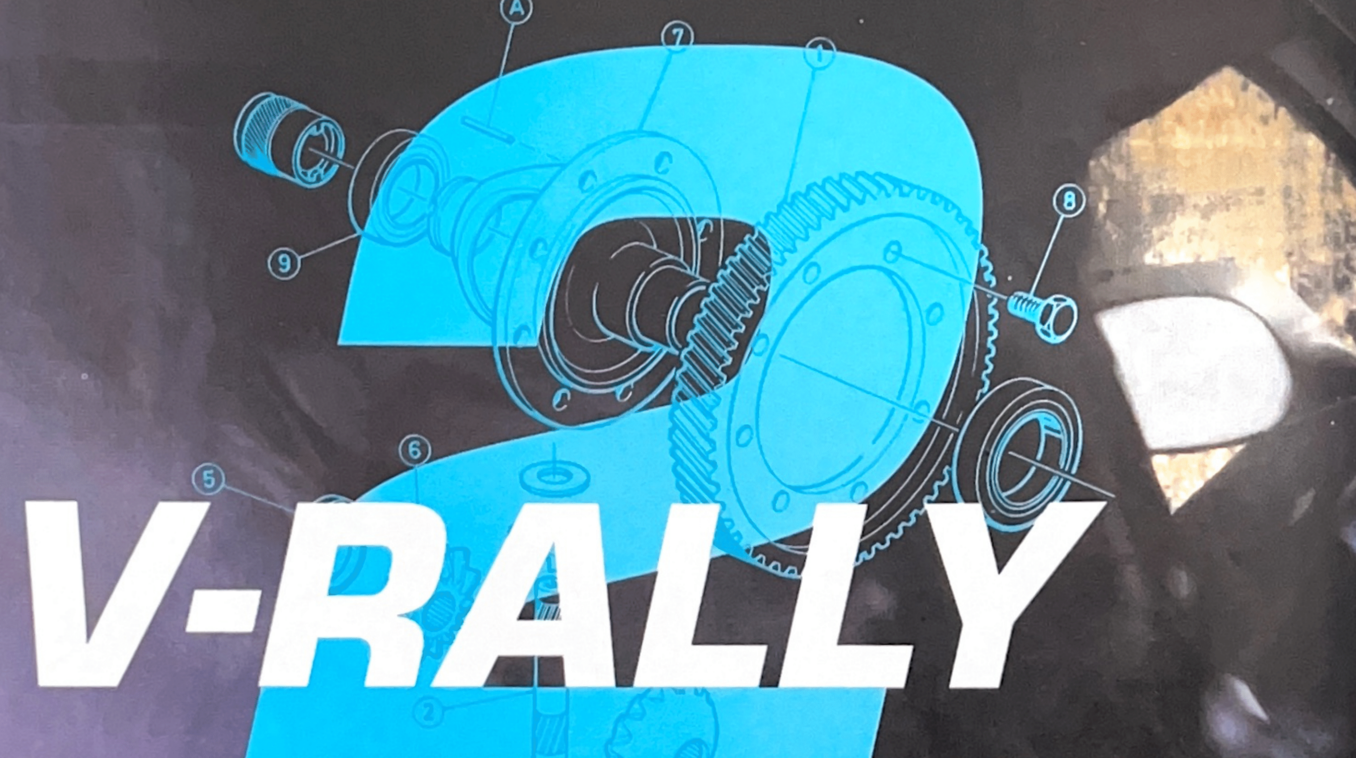
„Cóż, z pewnością nie będzie to przypominać przeciętnej licencji filmowej."

A zatem, czy możemy się spodziewać *eXistenZ* na PlayStation?

„Nie bardzo. Świat *eXistenZ* jest tak interesujący, że będzie potrzebna najbardziej zaawansowana technologia. Taka jak PlayStation 2..."

Film *eXistenZ* Davida Cronenberga trafił do europejskich kin 30 kwietnia.

POD LUPĄ | V-RALLY 2



PRASZCZUR WSZYSTKICH RAJDÓW NA PLAYSTATION POWRACA. I WYGLĄDA NA TO, ŻE *V-RALLY 2* BARDZO SIĘ ZMIENIŁA OD NASZEGO POPRZEDNIEGO SPOTKANIA — WYŁADNIAŁA, POLEPSZYŁO JEJ SIĘ PROWADZENIE I PRZYBYŁO KILKA RACZEJ ZASKAKUJĄCYCH ATRAKCJI. ZAPINAJ PASY, PSM RUSZA NA PRÓBNĄ JAZDĘ.

Czemu wyścigi cieszą się taką popularnością? Na dobrą sprawę od ich zarania niewiele się zmieniło. Ciągle sterujemy w lewo i prawo, wciskamy gaz i hamulec... Nie mamy okazji popisać się intelektem i rozwiązać kilku trudnych zagadek; nie śledzimy fabuły zastanawiając się, co jeszcze się wydarzy. A jednak producenci gier zasypują rynek kolejnymi wyścigami nie zważając na to, że punkt nasycenia jest tuż tuż. Dlaczego tak się dzieje? Bo LUDZIE CHCĄ WYŚCIGÓW. Chcą wciąż więcej. I spece z Infogrames o tym wiedzą.

Gdy w lipcu '97 po raz pierwszy przekręcono kluczyk w stacyjce *V-Rally* (9/10), wielbiciele gier samochodowych wpadli w osłupienie. Realizm, prędkość, wybór — wszystko pierwszego sortu. *V-Rally* stała się jednym z kamieni milowych w historii wyścigów na PlayStation. Jednak dziś, w dobie wszystkich tych „kolinów", „toków" i „turizmów" *V-Rally* wygląda już archaicznie. Czy zatem nie czas na kontynuację? Z pewnością, dlatego PSM wyruszył w podróż do Lyonu, by podpatrzeć jak powstaje reinkarnacja legendarnej gry rajdowej. ▶

Peugeot 306 i Subaru Impreza w akcji. A to tylko dwa z 18 licencjonowanych modeli dostępnych w *V-Rally 2*.

POD LUPĄ | V-RALLY 2

ZA KIEROWNICĄ

Na zdjęciu po lewej widzimy Ari Vatanena, konsultanta *V-Rally 2*. Wielki sukces spadł na niego w 1976 roku podczas Brytyjskich Mistrzostw Rajdowych. W 1981 roku został mistrzem świata. Wygląda na to, że jego znakiem firmowym jest szklanka mleka. Na zdjęciu po prawej widzimy Stephena Pierce'a, redaktora PSM. Sukces spadł na niego w 1999 roku w Lyonie, gdzie pokonał w *V-Rally 2* wszystkich konkurencyjnych dziennikarzy w trybie dla czterech graczy. Jego znakiem firmowym jest pokaźnej wysokości VAT.

Pierwsze wrażenia przywodzą na myśl staruszkę-poprzedniczkę. Tak, nadal to kakofonia pełnych werwy samochodów, pozawijanych tras (tutaj znanych jako Special i Super Stages) i tej błotnistej, pędzącej akcji w stylu trzymaj-się-joypada-jeśli-Ci-życie-miłe. Ale jednocześnie od razu widać, że w nowym wcieleniu V-Rally, przymiotnik „nowe" odgrywa kluczową rolę.

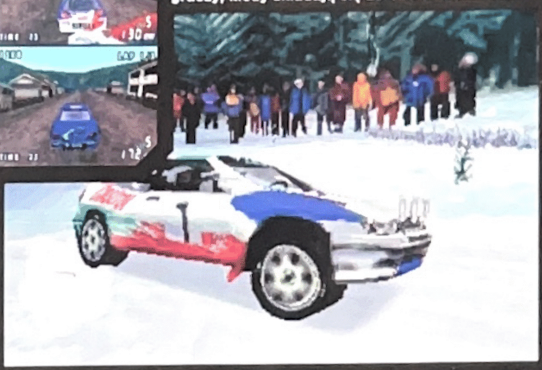
„Samochody w oryginale były zbyt raptowne," szczerze wyznaje Ari Vatanen, weteran rajdów w barwach Citroena. Jest on jednym z kilku konsultantów zatrudnionych przy *V-Rally 2*. „Niespecjalnie wypadało o tym mówić, ale tamtym wozom brakowało inercji. W obecnej wersji samochody są bardziej stabilne i o wiele bliższe rzeczywistości." I ma facet rację. Jednym z głównych zarzutów pod adresem V-Rally była pedantyczna wręcz dynamika sterowania. Skręt kierownicą o centymetr za daleko i kończyłeś na dachu albo w krzakach obserwując jak Twoi oponenci mijają Cię z demonicznym rechotem na ustach.

Według dyrektora kreatywnego projektu, Stephena Baudeta, „sterowanie w *V-Rally 2* różni się od istniejących obecnie gier." Wielkie słowa, ale czy prawdziwe? Grając w *V-Rally 2* nie jesteśmy zaskakiwani jakimiś oczywistymi przełomami w tej dziedzinie — ale nie oznacza to, że gra sprawia zawód. O nie! To, z czym mamy tutaj do czynienia, jest raczej próbą wyniesienia sterowania na wyższy poziom w stosunku do konkurencji niż otwartym polem popisu dla oryginalności. A przy okazji raczeni jesteśmy serią ciekawych dodatków.

Opowiedzmy teraz o innych atrakcjach. Dzięki oficjalnym licencjom, do gry udało się wjechać 18 prawdziwym samochodom rajdowego sezonu 1999. Dodatkowo mamy jeszcze 10 bonusowych wózków. Każdy z pojazdów pretenduje do miana najbardziej szczegółowo oddanych wehikułów na PlayStation. Gdy widzisz odbicia scenerii na karoserii i przezroczyste szyby w oknach, przez które widać, jak kierowca i pilot są rzucani na wszystkie strony przez gwałtowne manewry wozu, jesteś naprawdę po wrażeniem. Dodaj do tego błoto, które oblepia Twój samochód oraz zniszczenia karoserii, które powoli upodabniają Twojego rumaka do zgniecionej puszki, a otrzymasz obraz być może najbardziej realistycznie wyglądającego wyścigu wszech czasów.

W *V-Rally 2* są cztery główne tryby rozgrywki: Arcade, Rally Championship, V-Rally Trophy oraz Time Trial. Arcade oznacza nic innego, jak krótki, pojedynczy wyścig. Rally Championship znany jest z poprzedniej części gry: cztery samochody naraz na ekranie. V-Rally Trophy to seria pojedynków z pojedynczymi przeciwnikami. Zasad Time Trial nie trzeba chyba wyjaśniać. Dla tych, którzy są

Graficznie *V-Rally 2* jest wielkim krokiem naprzód w stosunku do poprzedniczki. Samochody wyglądają dobrze nawet w trybie dla czterech graczy, kiedy składają się ze 120 wieloboków.



na bakier z realistycznymi rajdami, przygotowano rozgrzewkę w postaci trybu Driving School. Pierwsze kroki rajdowej kariery będzie można postawić na trzech trasach, a ciekawą nowością są aż dwa głosy instruktorów. I wiesz co? Jeden z nich jest żeński...

Jak dotąd nic nie wspomnieliśmy o trasach. I tutaj zaczyna się robić naprawdę interesująco. Ścigasz się w 12 krajach, wśród których są tak oczywiste lokacje, jak Anglia, Francja, Niemcy, Szwecja i Finlandia. W każdym kraju jest kilka tras. Ile jest ich razem? Lepiej usiądź – 92. Słownie: dziewięćdziesiąt dwie trasy czekają na przeoranie ich oponami. To „wielka kupa jeżdżenia". Ale jeszcze nie wstawaj, bowiem dodatkowo *V-Rally 2* oferuje najlepszy edytor tras, jaki widzieliśmy na PlayStation.

Edytor tras jest uproszczoną wersją profesjonalnego pakietu do projektowania w 3D – *Twilight*. Dzięki systemowi ikonkowych menu gracz będzie mógł tworzyć zamknięte lub otwarte trasy, dodawać różne warunki po-

EDYTOR TRAS AŻ SIĘ PROSI, BY GO NADUŻYWAĆ I TWORZYĆ MANIAKALNE GROTESKI RODEM Z TORU ROLLERCOASTERA.

godowe, definiować porę dnia i nocy, a wszystko to osadzić w dowolnym kraju oferowanym przez grę. A na każdy kraj przypadają trzy scenerie. To się nazywa swoboda. Sam kształt trasy jest zdefiniowany jako seria modułowych fragmentów, które mogą być dowolnie wyginane i modyfikowane. A gdy masz już swoją serię zakrętów, możesz zabrać się za dowolne podwyższanie i obniżanie terenu. Na trasie mogą wyrosnąć wzgórza i doliny (o ile w ogóle doliny mogą wyrosnąć). Całość więc aż się prosi, by jej nadużywać i tworzyć maniakalne groteski rodem z toru rollercoastera. I bardzo dobrze! Stworzone tory mogą być zapisywane na karcie pamięci. Czy to nie zaśmieci nam karty i nie spowoduje braku miejsca na właściwe save'y? Hm, w jednym bloku karty pamięci zmieści się siedem tras, co daje ponad 100 na całej karcie! Czy to dla kogoś za mało?

Jeszcze jakieś niespodzianki? Oczywiście. *V-Rally* oferuje wyścig na podzielonym ekranie nie tylko dla dwóch, także dla czterech osób jednocześnie. Graliśmy na podzielonym na cztery części ekranie, ale wczesna wersja nie była jeszcze zoptymalizowana pod tym kątem, więc widać było wyraźne spowolnienie animacji. Twórcy gry obiecują pozbycie się tego zwolnienia, ale nawet w obecnej postaci multiplayer był tak smakowity, że zabrał nam sporą część wieczoru. Przy zmaganiach czterech osób samochody składają się z około 120 wieloboków, ale by naprawdę podziwiać potęgę *V-Rally 2*, trzeba zobaczyć tryb dla jednego gracza, w którym na każdy pojazd przypada około 600 wieloboków. Wraz z maksymalną liczbą klatek animacji na sekundę to cudeńko zabiera Cię do krainy szybkiej, emocjonującej, ale jednocześnie subtelnej akcji na tle scenerii tak pięknej i realistycznej, jak nigdy dotąd.

Wiele pracy włożono w jak najdokładniejsze odtworzenie prawdziwych tras. Wykonano tysiące zdjęć torów w wielu krajach. Zaowocowało to wielością szczegółów oraz bardzo realistycznymi teksturami. Aby dopełnić całości zsamplowano także odgłosy silników. Samochody w *V-Rally 2* brzmią jak ich prawdziwe odpowiedniki. Mówimy tu np. o nowiutkim rajdowym Peugeocie 206, ktorego można „odkryć" po zwycięstwie na Korsyce, o Fordzie Focus, Toyocie Corolla, Peugeocie 306, Subaru Impreza, Mitsubishi, Hyundaiu, Seacie, Skodzie i wielu innych modelach.

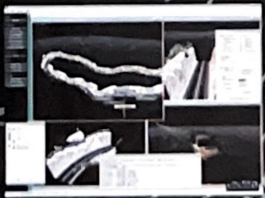
Jedyna wada, jaką na razie udało nam się dostrzec, także związana jest z „doznaniami usznymi". Otóż ścieżkę dźwiękową *V-Rally 2* wypełni muzyka francuskiej rockowo-industrialnej grupy Sin. Skrzeczące gitary i zawodzące wokale (to może się jeszcze zmienić) pasują nam raczej do amerykańskich filmów TV z lat 80. niż do tak fajnego rajdu. Bardziej kreatywnie wykorzystano za to podpowiedzi pilota. Na poziomie Easy Twój asystent odzywa się w znany m.in. z *Colin McRae Rally* sposób: hard right, easy left itp. Jednak na poziomie Hard nie jest już tak prosto: trasy są opisywane bardziej technicznym żargonem.

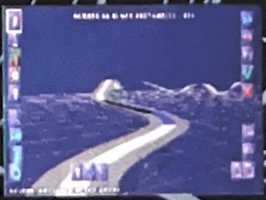
Jest jeszcze interaktywna funkcja replayów. Dzięki niej możesz wiele razy oglądać swoje brawurowe zwycięstwo (albo koszmarną porażkę). Te minifilmy mogą być nagrywane na kartę pamięci, więc można wymieniać się replayami lub po zdobyciu mistrzostwa zrobić sobie powtórkę z najlepszych momentów.

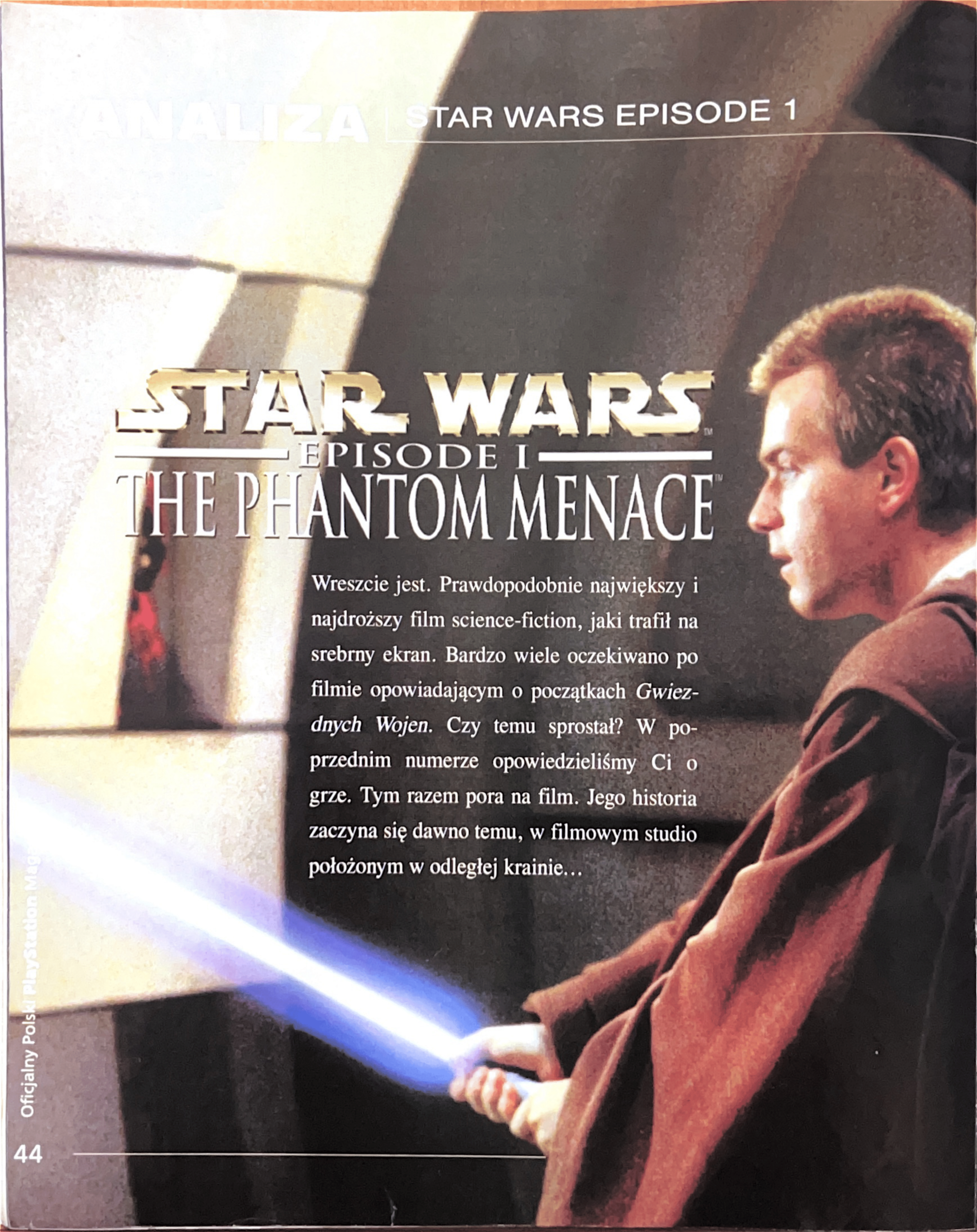
Biorąc pod uwagę wszystkie atrakcje, jakie oferuje *V-Rally 2*, jej sukces wydaje się nieunikniony. Śmiemy nawet twierdzić, że jest to doskonały materiał dla niedzielnych kierowców, którzy chcą po raz pierwszy zagłębić się w świat realistycznych poślizgów. Jeśli masz kierownicę do PlayStation, przygotuj ją, bowiem *V-Rally 2* obsługuje wszystkie dostępne na rynku „kółka". I zamontuj sobie pasy bezpieczeństwa w sofie, bowiem VR2 nadjeżdża już w tym miesiącu...

ZRÓB TO SAM

Na zdjęciu po lewej widzimy pecetowy program *Twilight*. Tego programu użyli twórcy *V-Rally 2* do zaprojektowania 92 tras. Na zdjęciu po prawej widzimy uproszczoną i bardziej przyjazną dla użytkownika wersję *Twilight*, dzięki której Ty sam będziesz mógł zaprojektować tor i nagrać go na kartę pamięci. Najlepszy edytor tras wszech czasów? Wiele na to wskazuje.

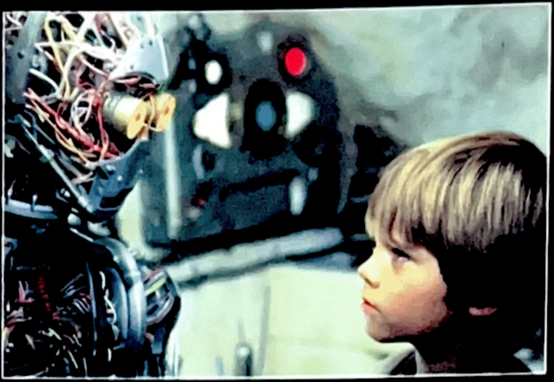


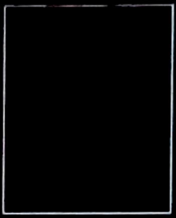
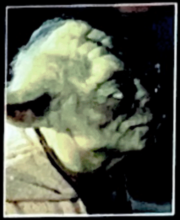


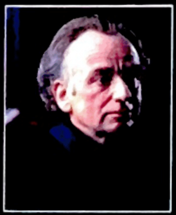


STAR WARS™ EPISODE I THE PHANTOM MENACE™

Wreszcie jest. Prawdopodobnie największy i najdroższy film science-fiction, jaki trafił na srebrny ekran. Bardzo wiele oczekiwano po filmie opowiadającym o początkach *Gwiezdnych Wojen*. Czy temu sprostał? W poprzednim numerze opowiedzieliśmy Ci o grze. Tym razem pora na film. Jego historia zaczyna się dawno temu, w filmowym studio położonym w odległej krainie…





Główni rozgrywający *Epizodu I*: Qui-Gon Jinn (Liam Neeson), Obi-Wan Kenobi (Ewan McGregor), C3-PO, Anakin Skywalker (Jake Lloyd), R2-D2, Darth Maul (Ray Parks), Yoda, Mace Windu (Samuel L. Jackson), senator Palpatine (Ian McDiarmid) oraz kapitan Panaka (Hugh Quarrie).

Pisanie artykułu o *The Phantom Menace* to obecnie najlepsza fucha na świecie. Każdy magazyn i szmatławiec codzienny chce mieć swój własny tekst na temat nowych *Gwiezdnych Wojen*. „Działanie Mocy wyleczyło mojego chorego na raka synka", przeczytacie zapewne niedługo w gazecie Tanie Sensacje; magazyn kobiecy Garkotłuk zamieści raport „Spałam z Gunganem", a w periodyku motoryzacyjnym W Kółko znajdzie się test porównawczy nowego motocykla Yamahy i Pod Bike'a.

Tego lata świat znów oszaleje na punkcie *Gwiezdnych Wojen*. George Lucas, prawdopodobnie najtęższy umysł marketingowy na świecie, stworzył najbardziej kolosalnego samograja tego stulecia. Częściowo dlatego, że kazał nam czekać na następną część tyle lat. Legenda *Star Wars* wcale nie malała wraz z upływem czasu. Podsycały ją setki komiksów, książek, zabawek, gier, a także częste wznowienia. Wszystko to sugerowało nam, że wszechświat *Gwiezdnych Wojen* jest daleko bogatszy niż to pokazała filmowa trylogia. Teraz można to wykorzystać, spić tę śmietankę. O tym, że to dobry ruch, świadczą kolejki przed kinem w Los Angeles, w których ludzie koczowali sześć tygodni, by tylko zdobyć bilet na premierowy pokaz. Gdy zaczęto wyświetlać reklamówki *Epizodu I* przed innymi filmami, fani płacili za bilety tylko po to, by obejrzeć ten trailer i wychodzili z kina przed rozpoczęciem właściwego filmu.

Trzeba do tego dodać umiejętne podkarmianie mediów. Każdy najmniejszy detalik czy sugestia na temat zawartości filmu – od grafik, które pojawiały się na oficjalnej stronie internetowej *Star Wars*, przez tajemnice, które mogą odkryć gry na podstawie *Epizodu I*, aż po pierwszą figurkę opartą na postaci z filmu (miniaturka droida przypuściła atak na amerykańskie sklepy już w styczniu) - wszystko to było natychmiast rozdrapywane, analizowane i drukowane przez prasę, co pozwoliło czytelnikom na próby układania całości z małych skrawków.

Jednak mimo tych kawałeczków, firmie Lucasfilm udało się utrzymać większość w tajemnicy poprzez bezpardonowe rozprawianie się z przeciekami i internetowymi plotkami. I, co najdziwniejsze, cały ten wysiłek poszedł na marne, bowiem film w różnych częściach świata ukazuje się w różnych terminach! A Stary Kontynent został „olany z góry". Grafik premier jest taki: najpierw USA (to oczywiste), potem Australia, Nowa Zelandia, RPA, Hong Kong, Meksyk, Japonia i dopiero po sześciu tygodniach (!) film trafia do Europy Zachodniej. Nasi koledzy z Wielkiej Brytanii z przekąsem zauważyli, że premiera *Epizodu I* odbywa się u nich w tym samym dniu, co w Peru. A w Polsce... Szkoda gadać...

Mimo nałożonego przez producentów filmu embarga na europejskie magazyny, zakazującego publikacji czegokolwiek na ten temat przed europremierą *Epizodu I*, firmie Lucasfilm nie udało się powstrzymać lawiny informacji napływających zza oceanu. Recenzji filmu, artykułów o jego powstawaniu czy książkowych wersji *Epizodu I* importowanych i sprzedawanych po cichu. Magazyny takie jak PSM zamie-

KALENDARZ

1973

Styczeń – George Lucas rozpoczyna pisanie pierwszego szkicu scenariusza *Gwiezdnych Wojen*.
Maj – Pierwszy szkic gotowy.

1975

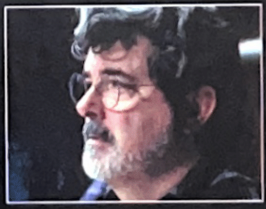
28 stycznia – Gotowa druga wersja scenariusza. Film nazywa się *The Adventure of Starkiller*.
Czerwiec – John Dykstra zostaje zatrudniony przez Lucasa do stworzenia efektów specjalnych. Narodziny Industrial Light and Magic.
1 sierpnia – Gotowa trzecia wersja scenariusza.
Listopad – Rozpoczyna się casting.
Grudzień – 20th Century Fox daje filmowi zielone światło.

1976

15 stycznia – Czwarta wersja scenariusza.
22 marca – Rozpoczęcie głównych zdjęć.
16 lipca – Zakończenie zdjęć.

1977

Luty – Firma Marvel rozpoczyna publikację komiksów *Star Wars*.
30 kwietnia – Pierwszy pokaz próbny filmu w San Francisco.
25 maja – Film *Gwiezdne Wojny Epizod IV: Nowa Nadzieja* trafia do 32 kin w USA.
Listopad – Kennerowi nie udaje się wyprodukować na czas figurek bohaterów *Star Wars*, więc wypuszcza na rynek puste pudełka z certyfikatem, który gwarantuje otrzymanie czterech figurek, gdy tylko będą gotowe.
Grudzień – Europejska premiera *Nowej Nadziei*.



Młody Obi-Wan i jego bardziej znana postać z Nowej Nadziei. Zwróć uwagę na miecze o tych samych kolorach. Poniżej kaskaderzy ćwiczący filmowe sceny walki, a jeszcze niżej George Lucas we własnej osobie.

szczają recenzję gry *The Phantom Menace* odkrywającej fabułę filmu, a programy telewizyjne pokazują najlepsze sceny. Gdy *Star Wars Episode I* do nas dotrze, będzie już odarty z wszelkich tajemnic.

Wielka szkoda.

Ale, w końcu czekaliśmy 16 lat na następne *Gwiezdne Wojny* i w Lucasfilm wiedzą, że poczekamy jeszcze trochę, bo nie mamy wyjścia. Kina stracą co prawda grupkę fanów, którzy wcześniej zobaczą film z pirackiej kasety lub obrażeni na opóźnienie nie pójdą do kina, ale zysk jest o wiele większy – gdy film trafi do naszych kin, wszystkie gazety pełne będą *Gwiezdnych Wojen*.

W ODLEGŁEJ GALAKTYCE

Dlaczego Lucas czekał tak długo? Czy było to czysto marketingowe zagranie? Nie wygląda na to. Najważniejszym powodem było oczekiwanie na technologiczne zaawansowanie pozwalające w pełni oddać jego wizję. Wszem i wobec wiadomo, że lucasowe studio od efektów specjalnych – Industrial Light And Magic – zostało założone częściowo po to, by pracować nad rozwojem nowych technologii. ILM było wynajmowane do innych filmów (i słono opłacane), co pozwoliło im na stały rozwój i tworzenie nowych technik, oprogramowania i mechanizmów, które mogłyby w przyszłości posłużyć do stworzenia nowego oblicza *Gwiezdnych Wojen*. Producent *The Phantom Menace*, Rick McCallum, powiedział ostatnio w wywiadzie dla brytyjskiego magazynu SFX: „To prawda. Gdy (Lucas – przyp. PSM) zobaczył zdjęcie Tyranozaura Rexa z pierwszego *Parku Jurajskiego*, od razu wiedział, że w końcu może rozpocząć fazę drugą."

Lucas powiedział: „Tym razem wycisnąłem o wiele więcej z moich Obcych." Komputerowa grafika i nowe technologie animacji umożliwiły takie „cuda", jak w pełni wygenerowana przez komputer (i w pełni współdziałająca z innymi postaciami w filmie) postać Jar Jara. Zważywszy na możliwości obecnych komputerów, pojawiające się przed premierą plotki że w nowym filmie Yoda będzie chodził, były wręcz oczywistością. Miło sobie pomyśleć, że wspaniałe wizualnie filmy w stylu *Batteries Not Included* czy *Jumanji* to tylko generalne próby efektów przed *Gwiezdnymi Wojnami*.

Ale Lucas wstrzymał się z następną trylogią *Star Wars* także z dwóch innych powodów. Pierwszy był dość prozaiczny: praca ▶

STAR WARS W POPRZEDNICH ODCINKACH

Każda historia ma swój początek, środek i koniec, ale niekoniecznie w tej kolejności. Ciągle istnieją ludzie, którzy oglądając Nową Nadzieję dziwią się: „*Epizod IV*? Myślałem, że to były pierwsze *Gwiezdne Wojny*..." Teraz powstają trzy pierwsze części, ale jeśli wierzyć Lucasowi, zawsze postrzegał on sagę *Star Wars* jako dziewięcioczęściową. Po prostu postanowił zacząć od środkowej trójki, ponieważ w niej ważą się losy galaktyki i ona miała największe szanse na popularność.

Ale jeśli spojrzysz tylko na *Nową Nadzieję*, przekonasz się, że ten film jest samodzielną całością. Wtedy zaczniesz się zastanawiać, czy aby naprawdę Lucas tworząc *Nową Nadzieję* miał w zamyśle jeszcze osiem odcinków? Dodaj do tego książkę Alana Deana Fostera *Splinter In The Mind's Eye*, która ukazała się między *Nową Nadzieją*, a *Imperium Kontratakuje* i która przypuszczalnie była oparta na szkicu lucasowego scenariusza TELEWIZYJNEJ kontynuacji *Nowej Nadziei*. A także to, że podtytuł *Nowa Nadzieja* został dodany do napisów już po premierze filmu. To wszystko każe się zastanawiać czy Lucas nie dorobił legendy do zaistniałej sytuacji...

Podczas pierwszej trylogii, druga trójka została skrupulatnie zaplanowana jeszcze przez rozpoczęciem prac nad *The Phantom Menace*. Ale co z trzecią trylogią? Lucas powiedział ostatnio, że na razie nie ma planów z nią związanych. Jej powstanie w dużym stopniu zależeć będzie od sukcesu *Epizodów I, II* i *III*. Ale George powiedział też, że nikt inny tego za niego nie zrobi. Co planuje ten człowiek? Kilka miesięcy temu powiedział: „Nigdy nie miałem pomysłu na te najpóźniejsze kontynuacje." Ale z pewnością o nich myślał, o tak...

KALENDARZ

1978

Styczeń – Pojawiają się pierwsze figurki – Luke, Leia, Chewie i R2D2.
Kwiecień – *Nowa Nadzieja* zdobywa siedem Oscarów, w tym za najlepszy film.
Lipiec – Powstaje oficjalny fanklub *Star Wars*.
21 lipca – Pierwsze wznowienie projekcji *Nowej Nadziei*.
17 listopada – CBS rozpoczyna emisję serii koszmarnych programów *Star Wars Holiday*.

1979

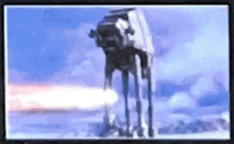
5 marca – Rozpoczęcie głównych zdjęć do *Imperium Kontratakuje*.
15 sierpnia – Drugie wznowienie *Nowej Nadziei*.
24 września – Zakończenie zdjęć do *Imperium Kontratakuje*.

1980

21 maja – W USA odbywa się premiera filmu *Gwiezdne Wojny Epizod V: Imperium Kontratakuje*.
28 maja – W ciągu pierwszego tygodnia od premiery sprzedaje się 2 mln egzemplarzy książki opartej na *Imperium Kontratakuje*.

1981

Kwiecień – *Imperium Kontratakuje* zdobywa dwa Oscary.
10 kwietnia – Trzecie wznowienie *Nowej Nadziei*.
31 lipca – Pierwsze wznowienie *Imperium Kontratakuje*.
5 września – Rozpoczęcie emisji radiowego serialu *Star Wars*.
Grudzień – Rozpoczęcie dwumiesięcznych prac nad pierwszym szkicem *Zemsty Jedi* (tak miał się pierwotnie nazywać *Epizod VI*).



ANALIZA | STAR WARS EPISODE 1

Obsada *Epizodu I* to w większości nowe twarze, ale głos Yody jak dawniej podłożył Frank Oz, a w obudowy C3-PO i R2-D2 znów wbili się Anthony Daniels i Kenny Baker.

nad takimi filmami to dobre kilka lat wyrwane z życiorysu i Lucas chciał wreszcie pobyć z rodziną. Drugim powodem było oczekiwanie aż firmy ILM, THX, LucasArts czy Lucas Learning przyniosą zyski na tyle duże, by zebrać fundusze pozwalające Lucasowi na samodzielne wyprodukowanie trzech nowych części. Każdy, kto interesuje się trochę Star Wars, wie, jakim ciosem dla Lucasa było przyznanie przez Fox tylko połowy pieniędzy na *Nową Nadzieję*. Nie mógł wtedy zrealizować wielu pomysłów. A przy produkcji *Imperium Kontratakuje* musiał dokładać z własnej kieszeni.

Pierwszą oficjalną wzmiankę na temat *Epizodu I* poczynił Lucas już w 1983 roku, w wywiadzie dla amerykańskiego magazynu Entertainment Tonight. Powiedział wtedy także, że wszystkie części nowej trylogii będą robione jednocześnie. Niestety, ten plan z czasem upadł. *Epizod I* był produkowany w brytyjskich Leavesden Studios, ale względy finansowe spowodowały, że *Epizody II* i *III* powstaną w Australii.

KWESTIA ZAGROŻENIA

Najwięcej kontrowersji związanych jest z tytułem. Został on oficjalnie ujawniony — i natychmiast zgnojony przez fanów — na oficjalnej stronie internetowej *Star Wars* 25 września 1998. „To jest po prostu czerstwe." — narzekali krytycy — „Brzmi jak tytuł jakiegoś knota klasy B." Niektórzy ciągle mają nadzieję, że to tylko żart i że w ostatniej chwili Lucas ogłosi nowy, bardziej sztampowy tytuł w stylu *Upadek Republiki*. Przecież zrobił już tak z *Powrotem Jedi*, który oryginalnie miał być Zemstą.

Ci ludzie zdają się ignorować fakt, że w 1977 roku tytuł *Gwiezdne Wojny* brzmiał tak czerstwo i tanio, jak tylko można sobie wyobrazić. Przecież zamiarem Lucasa było zrobienie wysokobudżetowej odgrzewanki seriali sf z lat 30. (*Flash Gordon, Buck Rogers* itp.), w których tytuły poszczególnych odcinków były szczytem czerstwości i taniochy. Dlatego — spokojnie. Za kilka lat tytuł *Epizodu I* stanie się idiomatyczny i nikogo nie będzie raził.

OK, ale kto stanowi tytułowe Widmowe Zagrożenie (tylko please, nie upiorne - przyp. PSM)? Co najdziwniejsze, tak dbający o brak jakichkolwiek przecieków Lucas wygadał się sam w wywiadzie dla magazynu Variety. „Widmem zagrożenia jest Darth Sidious, ostatni z Sith. Nikt nie wie, że Darth Sidious istnieje. Jego postać jest znana oglądającym film widzom, ale nie bohaterom."

Sidious nie jest jednak Darthem Vaderem *Epizodu I*. Jego mroczna postać nie bierze bezpośredniego udziału w wydarzeniach *The Phantom Menace*; raczej pociąga za sznurki zza kulis i zapoczątkowuje pewne wydarzenia, które odegrają ważną rolę w drugiej i trzeciej części nowej trylogii. Przede wszystkim chodzi tu o upadek starej Republiki i nowy porządek: tyranię Imperium. Dużo mniej widmowym zagrożeniem jest w *Epizodzie I* Darth Maul grany przez szkockiego speca od stylów walki, Raya Parksa. Ta nawiązująca do Orientu postać z pomalowaną na czarno i czerwono twarzą walczy swoim podwójnym mieczem świetlnym z Obi-Wanem (Ewan McGregor) i Qui-Gonem (Liam Neeson). Sidious reprezentuje siłę stojącą za Federacją Kupiecką. Cała sytuacja nakreślona jest w otwierającym film wprowadzeniu:

KALENDARZ

1982
Styczeń — Rozpoczęcie głównych zdjęć do *Zemsty Jedi*.
10 kwietnia — Kolejne wznowienie *Nowej Nadziei*.
Maj — *Nowa Nadzieja* po raz pierwszy ukazuje się na kasetach wideo.
20 maja — Zakończenie głównych zdjęć do *Zemsty Jedi*.
19 listopada — Wznowienie *Imperium Kontratakuje*.

1983
27 stycznia — Lucas oficjalnie ogłasza zmianę tytułu *Epizodu VI* na *Powrót Jedi*.
25 maja — W USA odbywa się premiera filmu *Gwiezdne Wojny Epizod VI: Powrót Jedi*.

1984
Luty — Pierwsza telewizyjna emisja *Nowej Nadziei*.
Kwiecień — *Powrót Jedi* zdobywa jednego Oscara.
Maj — Pierwsza emisja telewizyjnego filmu *Ewoks: Caravan of Courage*.

1985
28 marca — Pierwsze wydanie na wideo całej trylogii w jednym opakowaniu.
25 maja — *Wznowienie Powrotu Jedi*.
7 września — Pierwsza emisja kreskówki *Ewoks And Droids Adventure*.

1986
1 lutego — Pierwsza telewizyjna emisja *Imperium Kontratakuje*.
Maj — Pierwsza emisja telewizyjnego filmu Ewoks: *The Battle For Endor*.

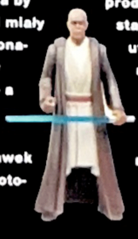
STAR WARS NIECH GADŻET BĘDZIE Z TOBĄ

Wszelakie licencje *Star Wars* przyniosły Lucasowi więcej pieniędzy niż wpływy z biletów. Poważną część „bonusów" zarobiły wydania trylogii na wideo — nic dziwnego, *Gwiezdne Wojny* ukazywały się na kasetach w oryginalnej postaci, z dźwiękiem podrasowanym przez THX oraz jako specjalna edycja z nowymi sekwencjami. Nie licząc już wszelakich boxów dla kolekcjonerów i innych wznowień. Ale jeszcze więcej od kaset wideo zarobiły zabawki.

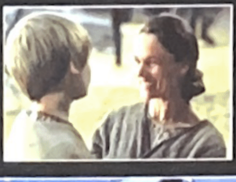
Żeby było śmieszniej, w momencie premiery *Nowej Nadziei* nie było żadnych zabawek. Pierwsze gadżety pojawiły się dopiero dziewięć miesięcy po premierze filmu. Producent figurek *Star Wars* przespał sprawę i nie wyrobił się z produkcją na gwiazdkową gorączkę zakupów w 1977 roku. Desperackim „rzutem na matę" firma wypuściła na rynek puste pudełka zawierające tylko certyfikat (który należało wysłać do producenta) gwarantujący, że gdy tylko figurki będą gotowe, zostaną przesłane oczekującym. Do tej pory trawiony gorączką *Star Wars* świat wchłonął 250 mln figurek na tej licencji.

Figurki *Star Wars* miały tylko 8 cm wysokości, a nie (tak jak wtedy większość) — 30 cm. Dlaczego? Powód był prosty: Kenner chciał wydać później zestaw statków i scenerii, do których można by „wsiąść" figurką. Gdyby postaci miały po 30 cm wysokości, koszt wykonania pojazdów i całych wycinków scenerii w odpowiedniej skali — a co za tym idzie, cena detaliczna — byłyby zbyt wysokie.

Tym razem producenci zabawek byli zawczasu doskonale przygotowani i pierwsze figurki z *The Phantom Menace* (w tym STAP droid) były dostępne kilka miesięcy przed premierą filmu. Tymczasem na wyprzedaży gadżetów związanych z filmem sprzedano za 250 dolarów przedprodukcyjny szkic jednego z modeli statku. Całkiem nieźle, biorąc pod uwagę, że za kilka miesięcy będzie można za ok. 60 dolców dostać tenże model). Limitowana seria figurek rycerza Jedi, Mace Windu, została już wyprzedana w Stanach, a wartość jednej sztuki na giełdach kolekcjonerów sięga 200 dolarów. Czyste szaleństwo.



A już niedługo można się spodziewać serii figurek Jar Jar Binks Beeny Babies. To nie żart.



Świetny plakat reklamujący *Episode I* przedstawiający młodego Anakina Skywalkera i ciążące na nim przeznaczenie.

Star Wars
Episode 1: The Phantom Menace

Galaktyczną Republikę opanowało zamieszanie. Trwają spory o nałożenie podatków na szlaki kupieckie do odległych systemów.

Mając nadzieję na dopięcie swego za pomocą stworzenia blokady śmiercionośnych statków, chciwa Federacja Kupiecka odcięła dostawy do małej planety Naboo...

KTO JEST KIM I CO JEST CZYM?

Akcja *The Phantom Menace* rozgrywa się na trzech planetach. Jedną z nich jest znana nam skądinąd Tatooine. Tu trafia Obi-Wan i Jinn po ucieczce z rąk Federacji Kupieckiej. Tutaj też spotykają ośmioletniego Anakina Skywalkera (chłopca ze smykałką do wszelakich maszyn, którego otacza silna moc) oraz przedstawiciela rasy Gunganów (Jar Jar Binks, komputerowo stworzona postać). Drugim światem jest oblężona planeta Naboo. Nasi bohaterowie najpierw ratują jej królową, Amidalę (Natalie Portman), a w drugiej połowie filmu starają się odbić ten świat ze szponów Federacji. Coruscant jest trzecią planetą ważną dla *Epizodu I*. Tam mieści się parlament Galaktycznej Republiki, Rada Jedi i tam jej rząd dyskutuje nad zaistniałą sytuacją. Na Coruscant widzimy młodego Yodę (głosu użyczył mu stary, dobry Frank Oz) oraz mistrza Jedi, Mace Windu (Samuel L. Jackson).

Na wypadek, gdyby ktoś na Ziemi jeszcze nie wiedział: akcja *Epizodu I* toczy się o pokolenie wcześniej niż *Epizody IV, V* i *VI*. Nowa trylogia pokazuje, jak doszło do upadku Republiki i jak Anakin Skywalker stał się Darthem Vaderem - potęgą ciemnej strony mocy. Jak powiedział nam Lucas, *The Phantom Menace* przedstawia „okres świetności Jedi, którzy pełnią rolę strażników pokoju i sprawiedliwości w galaktyce, coś w rodzaju szeryfów na Dzikim Zachodzie. Są ich tysiące... Możesz też obserwować upadek starej Republiki." Nic dodać, nic ująć.

Inne rewelacje na temat nowych *Gwiezdnych Wojen* zebrane przez PSM:

• Amidala gra w filmie podwójną rolę: oczywiście występuje jako królowa, ale także incognito, jako Padme Naberrie, krąży wśród swojego ludu. W następnych epizodach Amidala zostanie kochanką Anakina i matką bliźniąt: Luke'a oraz Lei (Leia wspomina ją w *Powrocie Jedi*).

• W *Epizodzie I* spotykamy senatora Palpatine, który później staje się Imperatorem. To jego pokona Luke (z pomocą Vadera) w *Powrocie Jedi*.

• Jesteśmy świadkami stworzenia C3-PO i dowiadujemy się, że R2D2 „służył" u rodziny królewskiej.

• Najlepszym kumplem Anakina na Tatooine jest Wald. Należy on do rasy Rodianów; przedstawicielem tej samej rasy jest Greedo, który będzie próbował zastrzelić Hana Solo w kantynie na tej samej planecie (*Epizod IV: Nowa Nadzieja*).

• Najbardziej zapierającymi dech w piersiach scenami w *Epizodzie I* są: pojedynki na miecze świetlne, wyścig Pod Bike'ów na Tatooine, podwodne starcia na Naboo i OGROMNA bitwa w kosmosie.

• Jar Jar Binks z powodzeniem może startować w konkursie na najbardziej irytujący głos wszech czasów.

• W chwili, gdy piszemy te słowa, ostatnia wersja *Epizodu I* ma 131 minut, ale niewykluczone, że zmieni się to w procesie ostatnich szlifów.

• John Williams stworzył ścieżkę dźwiękową, która trwa ponad dwie godziny; w filmie prawie cały czas coś „plumka" w tle. Wraca kilka znanych tematów, ale 90% soundtracku to nowe kompozycje.

• Film kosztował 115 mln dolarów. Najdroższym jego elementem jest komputerowo wygenerowana postać Jar Jar Binksa. Producent nowej trylogii, Rick McCallum, twierdzi, iż kolejne dwie części będą kosztować mniej, ponieważ będą bazować na technologiach opracowanych przy okazji *Epizodu I*.

• Historia lubi się powtarzać na przedziwne sposoby: w 1977 roku, po premierze *Nowej Nadziei*, od razu pojawiło się mrowie imitacji. Jedną z nich był film *Battlestar Galactica*, którego twórców Lucas bezskutecznie pozywał do sądu. I zgadnij, co się dzieje? Tak, pojawiły się zapowiedzi nowej części z cyklu *Galactica*.

The Phantom Menace wreszcie jest. Pytanie czy czytelnicy PSM pójdą na ten film do kina, jest raczej bez sensu. Już lepiej zapytać, ILE RAZY na niego pójdą.

KALENDARZ

1987
9 stycznia – W Disneylandzie zostaje otwarta atrakcja Star Tours.

1995
29 sierpnia – Do sklepów trafiają kasety wideo ze zremasterowaną przez THX trylogią. THX to jedna z firm Lucasa; zajmuje się technologiami poszerzającymi doznania dźwiękowe filmów w kinach i na wideo (kino domowe).

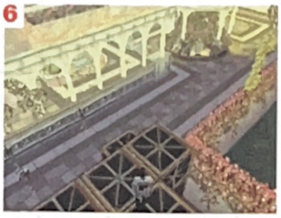
1996
Styczeń – Rozpoczęcie prac nad specjalną edycją trylogii (czyszczenie klisz, ulepszanie dźwięku, dodawanie komputerowych efektów i całych sekwencji).

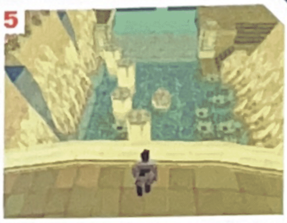
1997
19 stycznia – Światowa premiera specjalnej edycji *Nowej Nadziei* w 20 rocznicę narodzin oryginału.
26 czerwca – Rozpoczęcie głównych zdjęć do *The Phantom Menace*.
30 lipca – Oficjalne ogłoszenie Ewana McGregora gwiazdą *The Phantom Menace*.
27 września – zakończenie zdjęć do *The Phantom Menace*.

1998
25 września – Oficjalne ogłoszenie tytułu *The Phantom Menace*.
20 listopada – Ukazuje się pierwszy trailer (zwiastun filmowy) *The Phantom Menace*.

1999
12 marca – Drugi trailer.
Maj – Światowa premiera *Star Wars Episode I: The Phantom Menace*.
Lipiec – Europejska premiera.

Sekwencja wyścigów na Pod Bike'ach jest jedną z najlepszych w filmie. Przy okazji mamy przegląd zamieszkujących na Tatooine ras i wykręconą publiczność.





[1-7] Tak jak poprzednie części, nowe *Gwiezdne Wojny* prezentują wiele miejsc obecnych tylko w tamtym wszechświecie. A gra oddaje je ze szczegółami. Naprawdę jest co podziwiać.

Star Wars Episode 1: The Phantom Menace

Wreszcie jest: *Epizod I* na PlayStation. Los wszechświata *Gwiezdnych Wojen* jest w Twoich rękach...

Star Wars Episode I: The Phantom Menace. Najbardziej oczekiwany film od lat. I bez wątpienia najlepiej zaplanowany, najbardziej profesjonalnie spłodzony i poparty wyśmienitą akcją marketingową zestaw: książka + film + soundtrack + figurki dla fanów + gra wideo. Totalny blitzkrieg na wszystkich frontach, przed którym nie można się obronić.

I wcale nie zamierzamy tego robić. Ale jak przenieść na PlayStation film, który definiuje nową jakość kina (no, przynajmniej w dziedzinie efektów specjalnych)? To proste: stworzyć grę, która definiuje nową jakość grania!

Było już mnóstwo przygodówek akcji, a część z nich oparta była na filmach. W czym więc tkwi ta „nowa jakość"? W tym, że gra *Episode I* JEST FILMEM. Każdy z 12 poziomów odzwierciedla jakąś sytuację z filmu — są tu wszystkie ważne elementy: od potyczki z Darthem Maulem (o nim później) po inspirowane Ben Hurem wyścigi przedziwnych, futurystycznych rydwanów. Wszystko oddane w nasze ręce i gotowe do eksploracji. Dzięki kombinacji szybkiej akcji i wciągającej przygody film staje się interaktywny i wszystko zależy teraz od Ciebie.

Ale zanim podamy Ci na tacy żywe mięsko, mała uwaga. A właściwie duża: UWAGA! Z powodu niesamowitej zbieżności gry z filmem recenzja wymaga odkrycia wielu tajemnic kinowego *Epizodu I*. Jeśli chcesz, aby film był dla Ciebie kompletną niespodzianką i omijasz szerokim łukiem wszelkie publikacje na jego temat, przeskocz od razu do tabelki z oceną. Jednakże większość naszych czytelników jest przeciwnego zdania i aż się pali, by poznać sekrety nowych (starych?) *Gwiezdnych Wojen*. Dlatego kontynuujemy.

Dawno temu, w odległej galaktyce...

Episode I koncentruje się na planecie Naboo, jej królowej — Amidali — oraz złowrogiej Federacji Kupieckiej, któ-

PlayStation Magazine STARPLAYER

EPISODE I ŁĄCZY ROLPLEJOWĄ EKSPLORACJĘ, ZRĘCZNOŚCIOWĄ AKCJĘ ORAZ KLASYCZNĄ PRZYGODÓWKĘ.

All artwork, imaginery and properties © Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Used under authorisation.

WYDAWCA:	Activision	PRODUCENT:	LucasArts
PREMIERA:	Sierpień	OD LAT:	3
DYSTRYBUTOR:	LEM	GATUNEK:	Przygodówka akcji

POZIOMY

STATEK FEDERACJI

Obi-Wan i Qui-Gon przylatują na statek Federacji Kupieckiej, by poznać szczegóły konfliktu z planetą Naboo. Na miejscu okazuje się, że wpadli w pułapkę i muszą uciekać niszcząc po drodze niezliczone zastępy droidów. Sterujesz Obi-Wanem, zaś Qui-Gon trzyma się blisko i pomaga, szczególnie gdy Ty szukasz przycisków otwierających drzwi. W końcu rozdzielacie się i udaje Ci się uciec na planetę Naboo.

BAGNA NABOO

Dalej sterujesz Obi-Wanem, poruszając się po Naboo. Twoim zadaniem jest odnalezienie Qui-Gona, ale najpierw czeka na Ciebie inny sojusznik — Jar Jar Binks. Obiecuje zaprowadzić Cię do Qui-Gona. Po drodze jest sporo walki i eksploracji zarośniętych ścieżek Naboo.

OTOH GUNGA

Jar Jar dotrzymuje słowa — doprowadza Obi-Wana do mistrza i we trójkę ruszają do podwodnego królestwa Gunganów, by prosić o pomoc ich przywódcy, Boss Nassa. Niestety, Jar Jar ma „przerąbane" u Nassa i zostaje uwięziony. Qui-Gon i Obi-Wan postanawiają uwolnić go po cichu. Co pociąga za sobą więcej eksploracji i pozbawioną przemocy porcję rozgrywki.

OGRODY THEED

Po opuszczeniu krainy Gunganów nasi bohaterowie docierają do stolicy Naboo - Theed. Królewski pałac otoczony jest bujnymi i okazałymi ogrodami, które stanowiłyby świetne miejsce kontemplacji i odpoczynku, gdyby nie inwazja droidów Federacji. Kierując Obi-Wanem musisz przedzierać się przez ten labirynt i stawiać opór wysypującym się z każdej dziury droidom. Twoim celem jest spotkanie z królową w pałacu.

UCIECZKA Z THEED

Armia battledroidów szybko dziesiątkuje obronę pałacu. Rycerze Jedi muszą eskortować królową w podróży z pałacu do hangaru, gdzie znajduje się królewski statek. Obi-Wan i Qui-Gon ruszają ulicami Theed, walcząc z droidami i chroniąc królową. Jeśli zbytnio się od niej oddalisz lub narazisz ją na zbyt wiele ran, misja skończy się niepowodzeniem.

MOS ESPA

Na Tatooine Qui-Gon musi poszukać Watto, właściciela złomowiska, który być może ma części potrzebne do naprawy statku. Ten poziom ma eksploracyjno-przygodowy charakter, jednak jeśli będziesz zbyt arogancki, doprowadzisz do walki. Znajdź Watto i poproś go o pomoc.

ARENA W MOS ESPA

Miejsce wyścigów rydwanopodobnych Pod Bike'ów. Qui-Gon postanawia, że Anakin Skywalker musi lecieć z nimi. Watto jednak żąda sporych pieniędzy za swojego niewolnika. Aby je zdobyć, Qui-Gon przystępuje do walki z championem Jabby.

POTYCZKA NA PUSTYNI

To dość krótki poziom, a przedstawia on ucieczkę bohaterów z Tatooine. Tuż przed opuszczeniem planety spotykają złego gościa: Dartha Maula. To pierwsza potyczka z głównym czarnym charakterem gry (i filmu). Przygotuj się na pojedynek, w którym trzeba wykazać się zmysłem taktycznym.

CORUSCANT

Po przylocie na Coruscant Obi-Wan, Qui-Gon i Anakin spotykają się z przedstawicielami Rady Jedi. Tymczasem królowa i Panaka, udają się na spotkanie z senatorami. Tutaj sterujesz kapitanem Panaką, który eskortuje królową, ale nie jest w stanie zapobiec jej porwaniu.

ODBICIE THEED

Ponownie akcja przenosi się na Naboo, a dokładniej do Theed. Królewski pałac jest teraz siedzibą Federacji. Pora to zmienić! Kierujesz poczynaniami Obi-Wana, a celem jest przebicie się przez pełne droidów ulice Theed do pałacu. Nie obejdzie się bez odszukania kilku kluczy.

DECYDUJĄCE STARCIE

Obi-Wan i Qui-Gon muszą stoczyć drugą bitwę z Maulem, podczas gdy Panaka z królową przemierzają zakątki pałacu uwalniając więźniów. Jak zakończy się ta historia? Czy jasna strona mocy zwycięży? Tego musisz dowiedzieć się sam, grając w *Episode I*...

ra oblega Naboo. Królowa szuka ratunku u organizacji, która znana jest ze swoich umiejętności rozjemczych i mediacyjnych — Rady Jedi. Dwóch jej członków — Qui-Gon Jinn i jego uczeń, Obi-Wan Kenobi — przybywa na jeden z oblegających Naboo statków Federacji, by poznać kulisy konfliktu.

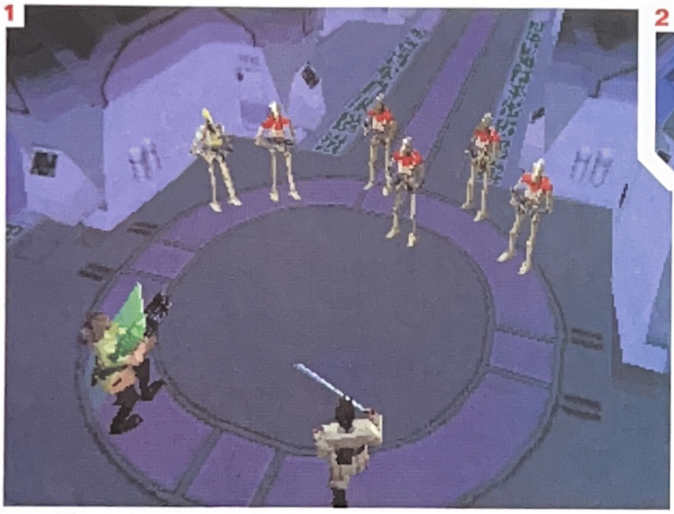
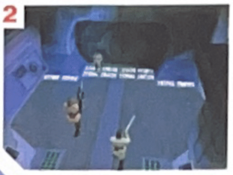
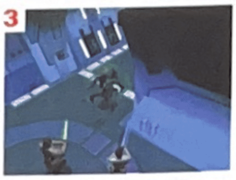
Wpadają w pułapkę, ale udaje im się uciec i wylądować na Naboo, pozyskać pomoc Gunganów (zamieszkujących wypełnione wodą wnętrze planety stworów) i wyruszyć w podróż do miasta Theed (futurystyczną łodzią podwodną). Tam odnajdują królową i eskortują ją do królewskiego statku, którym zamierzają opuścić Naboo. Ale nie jest to tchórzliwa ucieczka — śmiałkowie chcą polecieć na Coruscant (siedzibę Galaktycznego Senatu) i osobiście prosić o interwencję. Niestety, po drodze statek ulega uszkodzeniu i musi awaryjnie lądować na planecie Tatooine.

Poszukując kogoś, kto pomoże w naprawie statku, bohaterzy spotykają młodziutkiego niewolnika — Anakina Skywalkera. Qui-Gon zwraca mu wolność i po naprawie statku wszyscy wyruszają na Coruscant. Niestety, Senat odmawia pomocy, więc nie pozostaje nic innego, jak powrót na Naboo. Tam, z pomocą Gunganów, podejmują walkę

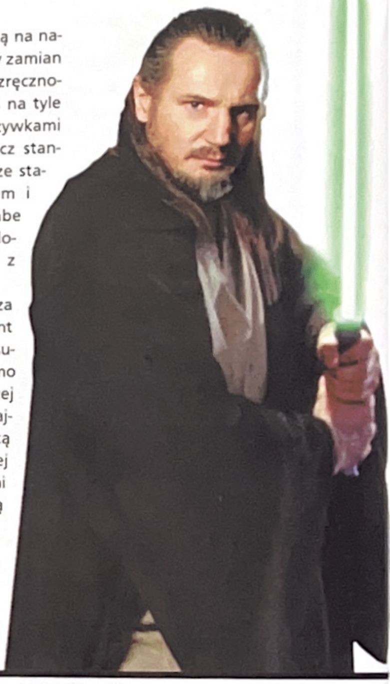
OPRÓCZ STANDARDOWYCH WALK Z WIELOMA PRZECIWNIKAMI STACZASZ TEŻ POJEDYNKI Z DARTHEM MAULEM I CHAMPIONEM JABBY. MUSISZ WYCZUĆ SŁABE PUNKTY PRZECIWNIKA.

przeciwko Federacji. Kto zwycięży w tej wojnie? Wszystko zależy od Ciebie.

Ta historia została podzielona na 12 pełnych akcji i eksploracji części, w których kierujesz poczynaniami czterech postaci (na zmianę). *Episode I* jest pierwszą grą, która w tak pełnym stopniu łączy trzy gatunki: rolplejową eksplorację, zręcznościową akcję, od której rozbolą Cię kciuki, oraz klasyczną przygodówkę, w której trzeba przede wszystkim myśleć i mądrze wybierać. Niektóre poziomy gry są stuprocentowymi zręcznościówkami z tysiącami przeciwników do wyeliminowania. Inne levele pełne są bloków, które trzeba popchnąć, by uformować most czy kart-kluczy, które trzeba odnaleźć, by otworzyć ważne drzwi. Wreszcie są poziomy, w których rządzi przygoda — odnajdowanie postaci, rozmowy (z dialogową listą kil- ▶

1

2

3

4

[1-4] Miecze świetlne Obi-Wana i Qui-Gona z powodzeniem chronią przez laserowymi strzałami przeciwników. Ale czy jesteś na tyle zręczny, by posłać je z powrotem do nadawcy? To wymaga nieco praktyki...



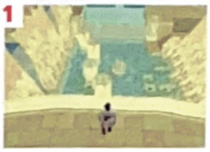
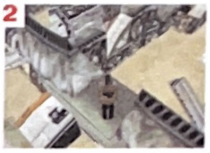
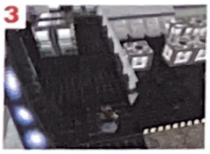
▶ ku zdań do wyboru), odpowiednie postępowanie, by nakłonić kogoś do pomocy itp.

Wszystkie trzy elementy wykonane są na najwyższym poziomie i spokojnie mogłyby obronić się w pojedynkę. Ale gwoździem programu jest niesamowicie zgrana fuzja tych gatunków. Weźmy pierwszy poziom: ucieczkę ze statku Federacji. Tu przeważa część zręcznościowa – odpierasz ataki droidów. Ale JEDNOCZEŚNIE musisz szukać przełączników otwierających drzwi, by uciec z danego pomieszczenia. A biegnąc dalej spotykasz postaci, z którymi trzeba porozmawiać. Kamera zlatuje na dół, robi zbliżenie i pojawia się lista dialogowa. Konwersację prowadzisz wybierając z menu pytania i odpowiedzi. Zaraz potem znów rzucasz się przeciwko grupce robotów!

Na ulicach Mos Espa z kolei przeważa przygodówka. Jako Qui-Gon musisz krążyć po ulicach szukając Watto, właściciela złomowiska, który jest jedyną nadzieją na naprawę statku. Napotykane postaci oczekują, że w zamian za pomoc wyświadczysz im małą przysługę, a zręcznościowa akcja pojawia się tylko wtedy, gdy jesteś na tyle nieostrożny, że sprowokujesz kogoś swoimi odzywkami lub zachowaniem (nie szpanuj mieczem). Oprócz standardowych walk z wieloma przeciwnikami w grze staczasz też ważne pojedynki z Darthem Maulem i championem Jabby. Wtedy musisz wyczuć słabe punkty przeciwnika, znaleźć na niego „haka" i dostosować do tego swój styl walki. Zupełnie jak z bossami w platformówkach.

Cztery grywalne postaci *Epizodu I* podążają za akcją filmu z laserową precyzją. Gdy dany fragment filmu skupia się na jednym bohaterze, a reszta usuwa się na bok zajęta swoimi sprawami, tak samo dzieje się w grze. Zmiany w postępowaniu naszej czwórki w grze są kosmetyczne. Królowa jest najmniej użyteczna (ma tylko kiepską broń ogłuszającą droidy), a dwaj rycerze Jedi obstawiają najbardziej smakowite kąski akcji (kapitalnie wywijają swoimi „świetlówkami"). Oczywiście tylko Jedi posługują się świetlnymi mieczami.

Każda postać ma swój główny atak – użycie wybranej przez nią broni (rzuć okiem na ramkę Uzbrojenie) – i atak dodatkowy. Gdy grasz którymś z Jedi, tym drugim atakiem jest zwalanie przeciwników z nóg za pomocą Pchnięć Mocy.

1

2

3


[1-3] Aby usatysfakcjonować wszystkich, którzy narzekali na porównywanie przez PSM przygodówek akcji do *Tomb Raidera*, tym razem tego nie zrobiliśmy. Ale widząc takie rzeczy mieliśmy na to ochotę...

W ROLACH GŁÓWNYCH

OBI-WAN KENOBI

W filmie gra go Ewan McGregor. Obi-Wan jest kluczową postacią w *Epizodzie I* i jedną z czterech grywalnych osób w grze. Jest młody i nieustraszony - świetny nabytek dla Jedi.

QUI-GON JINN

Mistrz Jedi, w filmie grany przez Liama Neesona, a na PSX grany przez Ciebie :). Mimo że jest mądry i poważany wśród innych rycerzy Jedi, przez swoje niestandardowe poglądy nie może zasiąść w Radzie Jedi.

KRÓLOWA AMIDALA

Królowa planety Naboo, grana w filmie przez Natalie Portman. Mimo młodego wieku jest charyzmatyczną i sprawną przywódczynią. Dobro jej poddanych jest dla niej najważniejsze. Grywalna postać.

KAPITAN PANAKA

Przywódca królewskiej straży, grany w filmie przez Hugha Quarrie. Lojalny wobec królowej, oddałby za nią życie. Wcielisz się w niego w drugiej połowie gry.

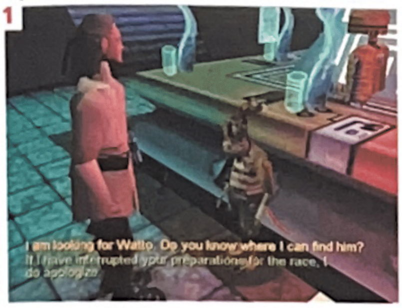
JAR JAR BINKS

Jar Jar jest postacią całkowicie wygenerowaną przez komputer, której sposobu poruszania się i głosu użyczył Ahmed Best. Jar Jar jest Gunganem i nie jest grywalną postacią (a szkoda).

All artwork, imaginery and properties © Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Used under authorisation.

[1-7] Zróżnicowanie akcji *Epizodu I* jest jego silną stroną. Raz mamy rolplejową eksplorację, innym razem przygodowe dialogi i rozwiązywanie zagadek, a jeszcze innym szybką akcję. A czasami wszystko to naraz.

1



2

3

Naciśnięcie raz guzika głównego ataku w ich przypadku powoduje cios mieczem, ale przytrzymanie go lub naciśnięcie dwa razy wraz z przyciskami/gałką kierunków daje już inne ruchy. Mimo, że nie jest to szczególnie wyrafinowany system, czystą radochą jest wpadnięcie w las przeciwników i urządzenie im niezłej wycinki.

Podczas akcji na ekranie widać pasek naszej energii. Gdy się wyczerpie, wracamy do początku poziomu lub tam, gdzie ostatnio nagrywaliśmy stan na kartę pamięci. Broń (poza mieczami) ma skończoną amunicję, którą trzeba odszukać i zebrać. Drugi pasek energii powoli się odnawia i oznacza gotowość postaci do wyprowadzenia dodatkowego ataku. To powstrzymuje Cię od „popychania Mocą" wszystkiego w zasięgu wzroku.

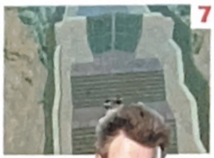
Najbardziej smakowite kawałki akcji zawierają rzucanie ładunków wybuchowych w sam środek hordy przeciwników (i wysadzanie wszystkich naraz) i odbijanie mieczem laserowych pocisków, by wróciły do „nadawców". Przytrzymując przycisk ataku tworzysz mieczem barierę, która powstrzymuje 80% wrogich pocisków, z czego jakieś 50% wraca do właścicieli. Możesz nawet celować: mała korekta w prawo lub lewo i bingo — kolejny droid zakosztował własnego pocisku. ▶

4

5

6

7



ANAKIN SKYWALKER

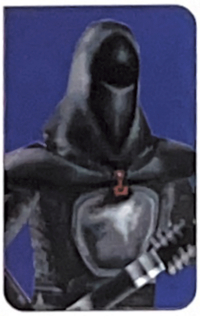
Niewolnik na planecie Tatooine. Anakin zostaje odkryty przez Qui-Gona, który wyczuwa otaczającą go silną moc. Mimo że jest małym chłopcem, Anakin jest świetny w wyścigach Pod Bike'ami i ma smykałkę do maszyn.

BATTLE DROID

Najczęstszy przeciwnik w *Epizodzie I*. Te roboty są szeregowcami armii Federacji, która dokonuje inwazji na Naboo. Na szczęście miecz świetlny wchodzi w nie jak w masło.

DESTROYER DROID

Silniejsza wersja battle droida. Dzięki zdolności do „zwinięcia się w kłębek" potrafi przedostać się przez każdy teren. Potem się „rozpakowuje" do bitewnej postaci, włącza osłony i otwiera silny, laserowy ogień.



NAJEMNICY NA CORUSCANT

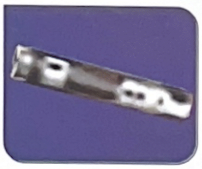
Mroczni żołnierze występujący w równie mrocznych podziemiach planety Coruscant. Są wysoko wykwalifikowanymi wojownikami i potrafią się maskować. To ci dranie porwali królową Amidalę.

DARTH MAUL

Główny zły facet w grze, sługa Dartha Sidiousa. Maul jest silnym i dobrze uzbrojonym skurczybykiem, w grze trzeba stoczyć z nim dwie bitwy. W filmie gra go Ray Parks.

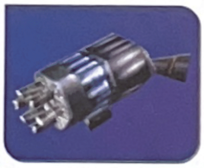
UZBROJENIE

Przeróżne narzędzia destrukcji są bardzo ważne w *Epizodzie I*. Od klasycznego miecza świetlnego (właściwie jest to świetlna szabla, ale skoro przyjęło się mówić miecz...), po gunganową kulę energii. PSM przedstawia Ci przegląd zabawek, które już niedługo weźmiesz w dłoń...



LIGHTSABER
Miecz świetlny. Bardziej poręczny od blastera — idealny do ataku i obrony.

BLASTER RIFLE
Broń o sporej sile i zasięgu rażenia — standardowe wyposażenie droidów.



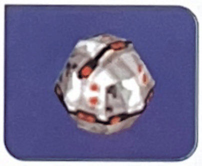
LIGHT REPEATING BLASTER
To cacuszko jest bardziej szybkostrzelne niż standardowe pukawki.

NABOO BLASTER
Broń straży królewskiej na Naboo. Z naszych bohaterów używa jej Panaka.

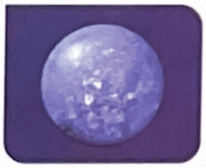
PROTON MISSILE LAUNCHER
Strzela protonowymi pociskami — efektywny przeciwko dużym maszynom.

R-65 HEAVY BLASTER
Emituje silne pociski energetyczne — dobry w ciasnych korytarzach.

DROID STUNNER
Ogłusza niemal każdego przeciwnika. Tylko królowa może go używać.



THERMAL DETONATOR
Niszczy wszystko w zasięgu 5 do 20 metrów — uważaj z tym!



GUNGAN ENERGY BALL
Dzieło Gunganów — ogłuszacz o dużym zasięgu.

FLASH GRENADE
Mały ładunek wybuchowy zaprojektowany do oślepiania przeciwników.

HEAVY REPEATING CANNON
Niski zasięg, ale duża siła rażenia. Ciężkie uzbrojenie.

Dla urozmaicenia gry (i pomocy w pokonaniu większych twardzieli) na poziomach są poukrywane inne rodzaje broni. Czasami spotykasz szczególnie silny oddział przeciwników i po kilku nieudanych próbach cofasz się o parę ekranów, by odkryć leżący tam Detonator lub Tarczę Mocy (dającą chwilową nietykalność).

Przycisk SELECT kryje nie tylko informacje o broni i amunicji, ale także o całym Twoim ekwipunku. System inwentarza jest prosty, ale wystarczający do dawania odpowiednim osobom odpowiednich przedmiotów. Porozmawiaj z postacią, której trzeba coś dać, a będziesz mógł podarować mu prezent (w większości przypadków dostając coś w zamian).

1

2

[1-2] Niektóre sekcje wyglądają spokojnie i nieszkodliwie. Ale nie daj się zwieść, młody Jedi, niebezpieczeństwo czai się za rogiem. Trzymaj miecz w pogotowiu.

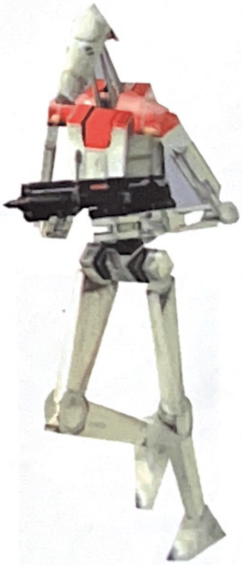
Grafika jest niemal wzorcowa: sceneria podąża za ruchami bohatera szybko i płynnie. Na specjalną wzmiankę zasługuje animacja przeciwników. Każdy zachowuje się jak żywy (nawet jeśli jest maszyną) i może być zniszczony na wiele sposobów, przy okazji rozpętując eksplozję efektów świetlnych i deszcz rozsypujących się części. Z dźwiękiem jest podobnie — wyśmienity. Oddano tu nie tylko „ćwierkanie" blasterów czy pomruk miecza świetlnego z filmu, ale i ścieżkę dźwiękową Johna Williamsa. Muzyka zmienia charakter w zależności od tego, co dzieje się na ekranie. Niestety, głosy bohaterów nie są w pełni autentyczne. Tylko Jar Jar i Anakin mówią głosami odtwórców ich ról w filmie, czyli Ahmeda Besta i Jake'a Lloyda. Jednakże, jak na perfekcjonistów z LucasArts przystało, głosy pozostałych postaci są tak świetnymi imitacjami, że tylko rzut okiem na listę płac w instrukcji do gry (i ten artykuł :) jest dowodem na to, że nie słuchasz prawdziwego McGregora, Neesona, pani Portman itd.

> *EPISODE I: THE PHANTOM MENACE* JEST TRIUMFEM. TO NAJLEPSZA I NAJWIERNIEJSZA ADAPTACJA FILMU W HISTORII GIER.

Jedyną wadą gry (brak głosów aktorów nie traktujemy jako wadę) jest sztywno narzucony widok na akcję. Perspektywa z-góry-pod-kątem sprawdza się, ale czasami chciałoby się przełączyć kamerę na widok z oczu bohatera, by sprawdzić, co czeka nas na końcu korytarza. Tak samo w części eksploracyjnej: możliwość rozejrzenia się na wszystkie strony (tak jak w *Metal Gear Solid*) pozwoliłaby na szybkie odkrycie otworu wentylacyjnego czy innego ukrytego przejścia, którego szukasz już od kilku godzin. Cóż, o ile akcja jest zdecydowanie pod Twoją kontrolą, kamera nie jest.

Ale ogólnie *Episode I: The Phantom Menace* jest triumfem. To najlepsza i najwierniejsza adaptacja filmu w historii gier. Mieszanka wybuchowa wściekłej akcji, pogmatwanej przygodówki i (co samo w sobie zapewniłoby jej sukces) fabuły dokładnie pokrywającej się z filmem. Czy *Phantom Menace* byłaby równie ekscytująca, gdyby nie była oparta na *Gwiezdnych Wojnach*? To niebezpieczne pytanie. Nie ma bowiem wątpliwości, że obecność Obi-Wana i Qui-Gona to połowa jej sukcesu. Jeśli jesteś fanem *Gwiezdnych Wojen*, gra *Episode I* jest dla Ciebie obowiązkowym zakupem.

A gdy już skończysz grę i obejrzysz film, moc *Epizodu I* będzie z Tobą. Na zawsze.



Alternatywne...

- *Tomb Raider 3*
- *Star Wars Episode I*
- *Broken Sword II*
- *Star Wars MOTK*

WERDYKT

GRAFIKA:	Świat Gwiezdnych Wojen ożywa w Twoich rękach	8
GRYWALNOŚĆ:	To interaktywny film. Naprawdę	9
ŻYWOTNOŚĆ:	Spore rozmiary i kilka szczególnie trudnych miejsc	9

Tę grę otacza silna moc. Bardzo udany miks gatunków podrasowany został przez dokładne odzwierciedlenie akcji filmu.

9 na 10

All artwork, imaginery and properties © Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Used under authorisation.

STAR WARS
EPISODE I
THE PHANTOM MENACE

[1] Utrzymane w egipskim stylu poziomy to nieporozumienie. [2] Zagadka. I co Ty na to? [3] Grafika jest bardziej szczegółowa niż w poprzedniej części. [4] Sarkofag. Wcale nie żartujemy. [5] Muumia!

Gex: Deep Cover Gecko

***Deep Cover Gecko*? *Deja vu Gecko,* przynajmniej coś w tym stylu.** Trzecia odsłona przygód Gexa na PlayStation nie zmusza do przedefiniowania kanonów gatunku...

Mówi się, że podobieństwo rodzi pogardę. W przypadku *Gex: Deep Cover Gecko* to wyświechtane stwierdzenie jest wyjątkowo nie na miejscu. Faktycznie mamy tu do czynienia z bezwstydną wariacją na temat *Gex 3D: Enter The Gecko* (8/10), ale najnowszy gekon pozostaje wypolerowana odmianą znanego pomysłu. W skrócie mówiąc, piosenka wiele się nie zmieniła, ale wciąż porywa do tańca.

Dla niewtajemniczonych krótkie wprowadzenie. Zgodnie z kreskówkową tradycją Gex to jaszczurka, która porzuciła normalne zajęcia przedstawicieli swojego gatunku i postanowiła zostać superbohaterem. W *Enter The Gecko* jej zadanie polegało na eksploracji powiązanych z telewizją poziomów i znajdowaniu porozrzucanych po nich pilotów. Każdy etap odwoływał się do filmów czy postaci z kultury masowej. Gex potrafił skakać, rozplaskiwać przeciwników swoim ogonem, a nawet chodzić po ścianach. Nie był specjalnie zabawny – choć bardzo się starał – ale zyskał sporą popularność.

Firma Crystal Dynamics zabrała się więc do opracowywania kolejnej wersji przygód małego gekona. Najbardziej rzucają się w oczy zmiany estetyczne – lokacje, które odwiedza Gex, mają po prostu więcej szczegółów. Podobnie obszary, przez które podróżuje Gex, zostały znacznie rozbudowane, co nadało grze poczucia (uwaga, uwaga) głębi.

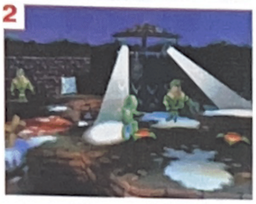
Jak wiele innych kontynuacji, *Deep Cover Gecko* stara się podkreślić swoją odrębność na wiele różnych sposobów – jednym z nich jest dodanie nowej mechaniki postaci. Gex potrafi teraz pędzić na snowboardzie, ujeżdżać zwierzęta, ciskać ognistymi kulami i robić wiele innych dziwnych rzeczy. Ma też dwóch tajnych pomocników, którzy posiadają własne specjalne umiejętności.

[1] Poziom zimowy. Nic tylko śnieg i lód. I śnieg, i... [2] ...lód! Spójrz tylko na te odbicia! Świetny efekt. [3] Spójrz na te prezenty!

■ WYDAWCA:	Eidos	■ PRODUCENT:	Crystal Dynamics
■ CENA:	219,00	■ OD LAT:	3
■ DYSTRYBUTOR:	Sony Poland	■ GATUNEK:	Platformówka 3D

[1] Oto Szeregowiec Gex. Tylko nie śmiejcie się wszyscy naraz. [2] Spacerowanie w świetle szperaczy pod ostrzałem karabinów maszynowych to Twoje przeznaczenie. [3] Miło jest więc chwycić do ręki jakiś kawałek stali i zemścić się... [4] Drugi akt zemsty. [5] Banzai! Gex sieje zniszczenie siedząc w czołgu.

1

2

3

4

5

Firma Eidos zapewnia, że w nowym tytule w ogóle nie użyła grafiki występującej w *Enter The Gecko*. Nasz główny bohater przebiera się w 25 nowych strojów (od Long John Gexa do Sherlocka Gexa) i odwiedza 12 całkiem nowych poziomów. Poziom o nazwie Szeregowiec Gex oczywiście nawiązuje do pewnego sławnego filmu, zaś w levelu Bez Tropu widzimy jak jaszczur ubrany w strój Sherlocka Holmesa bada scenę zbrodni.

Gex: Deep Cover Gecko za wszelką cenę stara się być śmieszną grą. Niestety, na darmo. Poczucie humoru to indywidualna sprawa, ale głos Gexa (Danny John Jules, lepiej znany jako Kot z telewizyjnego serialu Czerwony Karzeł) wybitnie nie przypadł nam do gustu.

Co jakieś 20 sekund z ust Gexa wydobywa się dowcip. Wahają się one od sytuacyjnych (mających jaki taki związek z tym, co obecnie dzieje się na ekranie) do bezmyślnych. To wstyd, gdyż zdarzają się wśród nich perełki, które potrafią rozbawić Cię do łez. Na przykład, na poziomie Biegun Północny znajduje się autograf Świętego Mikołaja napisany na śniegu cieniutkim strumyczkiem żółtawej cieczy. Podobnie, miejscowe grafitti informuje Cię, że Rudolf tak naprawdę jest brązowonosym reniferem. Żaden z tych dowcipów nie powoduje co prawda skrętu kiszek, ale dodają one poziomom swoistego kolorytu. Dla kontrastu irytujące komentarze Gexa powodują, że sięgasz po swój własny pilot do telewizora, by wyłączyć fonię.

Deep Cover Gecko powiela większość wad swojego poprzednika. Komentarze Lesliego Philipsa były równie męczące. Również zachowanie kamer bywa irytujące. Zdarza się, że Twoje umiejętności są wystawione na ciężką próbę nie z powodu grywalności, lecz perspektywy z której obserwujesz akcję. Również przeciwnicy głównego bohatera nie są najmocniejsi. Skradają się w kierunku jaszczura z odrobiną przebiegłości w oczach, ale rzadko kiedy stanowią dla niego poważne wyzwanie. W większości przypadków wystarczy porządnie zamachnąć się ogonem - szkoda, gdyż traci na tym grywalność.

Gex: Deep Cover Gecko to stary znajomy. Miła, lecz bezmyślna zabawa na kilkanaście godzin. Jednak pamiętaj o tym, że wystarczy tu odrobina koordynacji oko-ręka. W najlepszym wypadku gra podobać się będzie przez tydzień, gdyż tyle właśnie zajmuje Ci jej ukończenie. W najgorszym, poznasz znaczenie terminu „zabawna inaczej". Biorąc pod uwagę wszystkie wady i zalety z pełną odpowiedzialnością stawiamy siódemkę.

Alternatywne...

- *Crash Bandicoot 3*
- *Gex 3D: Enter The Gecko*
- *Spyro The Dragon*
- *Jersey Devil*
- *Gex: Deep Cover Gecko*

ALE JAZDA

Gex potrafi przemieszczać się w rozmaity sposób. Wykorzystuje to na głównych poziomach, ale również i na planszach bonusowych. Spójrz tylko...

Oto muł (wolelibyśmy go jednak nazywać osłem). Gex jeździ na nim trzymając się tylko rękoma/łapami/pazurami...

Było niemal pewne, że snowboard pojawi się w częściach zimowych. Nie prowadzi się wcale źle.

Czołg to jest to. Nie tylko ze względu na rozmiary, przecież został on wyposażony w obrotową wieżyczkę. Super!

1

2

[1] Okolice jeziora Flaccid prowadzą do nowych map. [2] Punkt kontroli.

WERDYKT

■ GRAFIKA:	Miejscami wyśmienita. Miejscami najwyżej poprawna	8
■ GRYWALNOŚĆ:	Znajoma... Ale w dobrym tego słowa znaczeniu	7
■ ŻYWOTNOŚĆ:	24 poziomy wypełnione muchami	7

***Deep Cover Gecko* to sprawna kontynuacja tematu. To jakby więcej tego samego, co nie oznacza, że granie nie sprawiło nam nieco przyjemności.**

7 na 10

Four Players | Memory card Compatible | D-SHOCK/ANALOG COMPATIBLE

■ WYDAWCA:	Gremlin	■ PRODUCENT:	Gremlin
■ PREMIERA:	Już jest	■ OD LAT:	3
■ DYSTRYBUTOR:	Brak	■ GATUNEK:	Hokej

Actua Ice Hockey 2

W klubie hokejowym pojawił się nowy zawodnik.
Niestety, należy do wagi piórkowej...

1

2

3

4

5

6

[1-6] Na poszczególnych ujęciach z gry widać ogrom pracy włożonej w dopracowanie prezentacji całości. Szkoda tylko, że firma Gremlin zapomniała o uwzględnieniu walki ciałem.

Kiedy myślisz o hokeju na lodzie, wyobrażasz sobie zapewne krzepkich, obłożonych ochraniaczami facetów, którzy wpadają na siebie nawzajem. Jednak w rzeczywistości krótkie momenty akcji poprzedzają długie przerwy, które zarządza sędzia i w których masz okazję obejrzeć reklamy sponsorów. Mecze, które powinny trwać 3 razy po 20 minut, ciągną się więc całymi godzinami. W grze *Actua Ice Hockey 2* znajdziesz wszystkie dobre cechy tego sportu – strzały z klepki, niezwykłe tempo rozgrywania akcji i świetny refleks bramkarzy. Połączono je w spójną całość, której udaje się oddać atmosferę wielkiego meczu. Czujesz się tak, jakbyś siedział na trybunach „uzbrojony" w hotdoga i dużą colę. Niestety, twórcom gry nie udało się w pełni wykorzystać potencjału tego pięknego sportu.

W grze *Actua Ice Hockey 2* odtworzono perfekcyjnie realia amerykańsko-kanadyjskiej ligi zawodowej NHL. Gracze są naprawdę potężni, zaś ich ruchy realistyczne. Wszystko jest aż do bólu amerykańskie. Za komentarz odpowiedzialny jest Dick Millard, a kamery krążą nad lodem z gracją Jane Torville. Jednym słowem wraz z wielością zespołów, trybami Arcade i Normal oraz imponującą kolekcją tabelek, gra *Actua Ice Hockey* 2 powinna sięgnąć po puchar Stanleya.

Niestety, brakuje tu przysłowiowej kropki nad „i". Wynika to przede wszystkim z natury samego sportu. Małe pole gry (lodowisko) i szalone tempo akcji umożliwia prowadzenie zaciętych meczów i oddawanie imponujących strzałów, jednak akcje są do siebie podobne niczym dwie krople wody. Gra nie ma odpowiedniego „feelingu". Objawia się to szczególnie w momentach, gdy dwóch zawodników wpada na siebie z impetem. Firma Gremlin wykorzystała co prawda do stworzenia sekwencji motion capture lokalną drużynę hokejową, ale zderzenia zawodników wypadają dość blado. Trzeba wziąć przy tym pod uwagę, że są one istotną częścią tego sportu, więc ich niedopracowanie jest szczególnie silnie odczuwane. Podobnie miała się sprawa z poprzedniczką *Actua Ice Hockey 2*.

Reasumując, *Actua Ice Hockey 2* to strzał obok bramki. Cała uwaga twórców gry skoncentrowała się na stworzeniu niezwykłej oprawy graficznej. Brakuje tu jednak prawdziwie męskich zagrań w stylu Wayne'a Gretsky'ego. Rezultat? Ciekawe podejście, ale seria NHL firmy EA udowadnia swoją wyższość dzięki większej dawce realizmu...

Alternatywne...

- *NHL '99*
- *NHL '97*
- *NHL Face Off '99*
- *NHL Powerplay*
- *Actua Ice Hockey 2*
- *NHL Open Ice*

WERDYKT

■ GRAFIKA:	Prezentacja w stylu transmisji telewizyjnych	9
■ GRYWALNOŚĆ:	Wszystko, tylko nie prawdziwie męskie starcia	6
■ ŻYWOTNOŚĆ:	Ograniczona przez zbyt delikatne zagrania	6

Actua Ice Hockey 2 **jest trochę jak granie w prawdziwy hokej bez kasku - a to bardzo istotna wada.**

6 na 10

■ WYDAWCA:	Eidos	■ PRODUCENT:	Silicon Dreams
■ CENA:	199,00	■ OD LAT:	3
■ DYSTRYBUTOR:	Sony Poland	■ GATUNEK:	Piłka nożna

Four Players · Memory card Compatible

PlayTest

1

2

3

4

[1] Podczas wykonywania rzutów rożnych pojawiają się znane z *WLS* strzałki. [2] Widok kamery można obniżyć i oglądać mecz niejako oczami graczy. [3] Niech żyją niekonsekwentni bramkarze. [4] Próżno by tu szukać pięknie wykonanych piłkarzy.

UEFA Champions League

Strzał w samo okienko... Plus świetna muzyka... Plus doświadczenie z serii *WLS*... Równa się Liga Mistrzów...

Firma Eidos dopięła w końcu swego. Jej ludzie spędzili na doskonaleniu engine'u *World League Soccer* niemal tyle czasu, ile niejaka Cher na operacjach plastycznych. Wreszcie udało się, powstała najlepsza kopanina na PlayStation. W *UEFA Champions League* znajdziesz wszystko, co powinno być w dobrej, zręcznościowej grze piłkarskiej. Jest sprawnie zrobiona, ma wiele łatwych do opanowania zagrań i udaje jej się znakomicie odtworzyć atmosferę prawdziwego meczu. Na pewno nie raz i nie dwa będziesz wybijał piłkę w trybuny, by tylko utrzymać korzystny wynik w końcowych minutach.

UEFA ma utrzymaną na telewizyjnym poziomie prezentację. Intro zostało zaczerpnięte z telewizyjnych relacji z Ligi Mistrzów. W grze odtworzono nawet autentyczne reklamy wokół boiska, a ponieważ PlayStation sponsoruje Ligę Mistrzów, jej reklamy też są widoczne podczas meczów. Co ciekawe, widać to także w pecetowej wersji opisywanej gry. Niby nic istotnego, ale fajnie popatrzeć, jak pecety reklamują naszą konsolę...

Sylwetki graczy mają przyzwoitą ilość szczegółów i są nieźle animowane. Firma Silicon Dreams bardziej niż na grafice skoncentrowała się jednak na systemie sterowania. W poprzednich wcieleniach gry (seria *WLS*) eksperymentowano ze zbyt pobłażliwym systemem sterowania. Wiele zagrań w *Champions League* pochodzi z poprzedniego wcielenia gry, jednak do wykonania większości z nich wystarcza jeden przycisk. W rezultacie bardzo szybko przyzwyczaisz się do systemu sterowania i stanie się on Twoją druga naturą.

Nie ma jednak róży bez kolców. Zauważyliśmy kilka potknięć, które omal nie kosztowały firmę Eidos utratę tytułu mistrzowskiego. Bramkarze są, delikatnie mówiąc, niekonsekwentni, zaś „konsolowi" sędziowie faworyzują „konsolowe" drużyny. Doszukują się fauli tam, gdzie ich nie było i sięgają po żółte kartoniki częściej chyba nawet niż Alojzy Jarguz.

Musimy jednak przymknąć oczy na te niedociągnięcia i stwierdzić, że *UEFA* zdobyła tytuł mistrzowski w lidze PlayStation. Oprócz typowych opcji turniejowych i towarzyskich mamy tu jeszcze Scenario, w którym możesz poprowadzić do zwycięstwa słynnych przegranych z historii futbolu. Jednak gra firmy Eidos wygrywa głównie dzięki swej spontaniczności i systemowi sterowania.

Alternatywne...

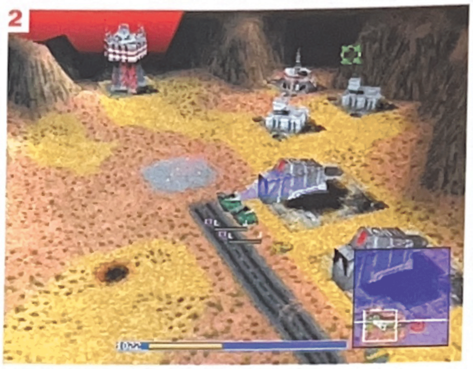
- *UEFA Champions League*
- *ISS Pro '98*
- *Actua Soccer 2*
- *ISS Pro*
- *World Cup 98*
- *Michael Owen's WLS*

WERDYKT

■ GRAFIKA:	Osobliwi gracze, ale sprawnie się poruszają	8
■ GRYWALNOŚĆ:	Świetne połączenie akcji i głębi	9
■ ŻYWOTNOŚĆ:	Tryb Scenario sprawia, że to długowieczny tytuł	9

Strzał w samo okienko. Wreszcie udało się komuś połączyć prezentację serii *FIFA* z wielością zagrań *ISS Pro*. Grywalna jak marzenie.

9 na 10



[1] Trójwymiarowa grafika *Warzone* znacznie przewyższa wszystkie poprzedniczki spod znaku strategii czasu rzeczywistego. [2] Budowa i obrona bazy należy do Twoich najważniejszych zadań. [3] Dzięki szczegółowym briefingom poznajesz swoje zadania. [4] Artyleria potrafi zadać śmiertelne rany. [5] Twoje fabryki produkują nowe oddziały w szybkim tempie. [6] Ataki przeciwnika są szybkie i śmiertelnie groźne.

Warzone 2100

Żegnaj *Command & Conquer*. W królestwie strategii czasu rzeczywistego rządzi już nowy władca.

PlayStation Magazine STARPLAYER

Od czasu ukazania się klasycznej już gry *Command & Conquer* firmy Westwood, strategie czasu rzeczywistego stały się jednym z najpopularniejszych pecetowych gatunków. Jednak, mimo wielu starań, ich wersje na PlayStation zawsze pozostawały w tyle z powodu dziwacznego sterowania i nieprzekonującej grafiki w niskiej rozdzielczości. Ostatnio jednak to się zmieniło dzięki grze *Warzone 2100*. Dzieło firmy Eidos Interactive nie tylko definiuje na nowo założenia całego gatunku, ale jest również świetną grą samo w sobie.

Warzone 2100, jak sama nazwa wskazuje, toczy się w przyszłości; za mniej więcej 100 lat. Miejsce akcji to zrujnowane Stany Zjednoczone po wojnie nuklearnej. Wcielasz się w rolę dowódcy Projektu, którego zadaniem jest odbudowa cywilizacji. Zostajesz wysłany z misją badania ruin. Musisz zdobyć dostęp do najważniejszych, przedwojennych technologii. Jednak Projekt nie jest jedyną grupą, która jest tym zainteresowana...

Jeśli chodzi o grafikę, *Warzone 2100* wyznacza nową jakość dla strategii czasu rzeczywistego. Teren jest w pełni trójwymiarowy, podobnie jak wszystkie budynki i oddziały. Całość okraszona jest szczegółowo wykonanymi efektami specjalnymi i wybuchami. Gra wygląda i porusza się lepiej od swoich poprzedniczek. Trójwymiarowa grafika została w odpowiedni sposób wykorzystana. Rodzaj terenu ma bardzo duże znaczenie dla akcji. Wzgórza i wzniesienia zasłaniają widok, zaś nachylenie stoku wpływa na poruszanie się oddziałów. Znajdujące się wy-

Nawet na płaskiej pustyni w świetny sposób wykorzystano efekty trójwymiarowe, ale poczekaj tylko aż w końcowej części kampanii dojdziesz do terenów pokrytych śniegiem...

Mouse Compatible | One Player | Memory card Compatible | D-SHOCK/ANALOG COMPATIBLE

WYDAWCA:	Eidos	PRODUCENT:	Pumpkin Studios
CENA:	199,00	OD LAT:	3
DYSTRYBUTOR:	Sony Poland	GATUNEK:	Strategia

żej oddziały widzą więcej i mają większy zasięg strzałów. Najważniejsze przełęcze na górzystym terenie szybko nabierają znaczenia strategicznego — często możesz odciąć przeciwnikowi dostęp do rozległych obszarów mapy ostrzeliwując tylko jedną dolinę. Ale grafika to tylko szczyt góry lodowej. Zanurzając się pod powierzchnię dochodzimy do świetnego sterowania.

Warzone 2100 nie tylko współpracuje z myszką PlayStation, ale również można wykorzystać tu Dual Shocka. Prawdę mówiąc, sterowanie Dual Shockiem tak zgrabnie zaprojektowano, że sprawdza się ono znacznie lepiej niż myszka! Lewa gałka służy do przesuwania kursora po ekranie, zaś prawa obraca, oddala i przybliża widok zgodnie z Twoimi preferencjami. Podstawowe przyciski służą do wybierania jednostek i wydawania im rozkazów, zaś za pomocą indeksowych wybierasz grupy oddziałów, przewijasz ekran i tak dalej. Gra wykorzystuje ponadto różne kombinacje przycisków i gdy tylko załapiesz, o co w tym wszystkim chodzi, obcowanie z *Warzone 2100* sprawi Ci sporo przyjemności.

Sterowaniu towarzyszy odpowiedni sposób zaprojektowania gry, w którym znalazło się miejsce na wiele innowacji. Wszystkie podstawowe czynności (takie jak budowanie nowych oddziałów, prowadzenie prac badawczych, projektowanie i stawianie nowych budowli) dostępne są z centrum sterowania, które pojawia się po naciśnięciu kółka. Oznacza to, że możesz jednocześnie toczyć w jednej części mapy bitwę i rozpocząć tworzenie odwodów w innej bez konieczności ciągłego przewijania ekranu. Jesteś w stanie nawet przejąć bezpośrednią kontrolę nad danym oddziałem i sterować jego ruchami. Wybierasz jednego z członków grupy i cała jej reszta podąży za nim automatycznie strzelając do wyznaczonych przez Ciebie celów.

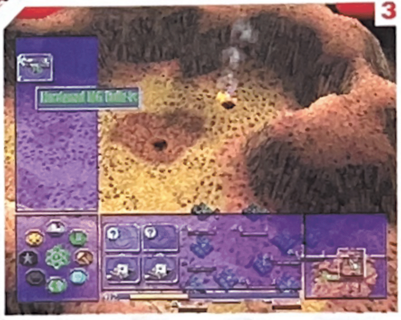
Jednak najważniejsze jest to, że *Warzone 2100* jest trudną, wciągającą, porażającą swoim rozmiarem i kompleksowością gierką. W trakcie głównej kampanii realizujesz cele Projektu i stopniowo odkrywasz przyczyny wybuchu wojny nuklearnej. Stajesz przy tym w obliczu sił, które omal nie doprowadziły do zagłady świata. Kampania dzieli się na trzy główne części, w trakcie których musisz zdobyć brakujące technologie, wynaleźć nowe i stawić czoła zagrażającym Ci innym grupom.

Lista wynalazków jest doprawdy imponująca i znajduje się na niej ponad 400 pozycji. Poszerzasz dzięki nim swój arsenał, który waha się od prostych pojazdów uzbrojonych w karabiny do poduszkowców, samolotów pionowego startu (VTOL) i laserów. Każda jednostka powstaje poprzez połączenie nadwozia, napędu, broni i specjalnych możliwości. Daje to w sumie ponad 2000 możliwych kombinacji.

Warzone 2100 nie jest tytułem dla przypadkowego gracza, który chce sobie tylko postrzelać. Jednak dla każdego fana strategii rozgrywanych w czasie rzeczywistym — i dla wszystkich spragnionych prawdziwie trudnych wyzwań - stanowi niezwykle smakowity kąsek.

1

2

3


[1] Bardziej skomplikowane bazy i posterunki nieprzyjaciela stanowią twardy orzech do zgryzienia. [2] Zaczynasz z minimalnymi siłami. [3] System projektowania oddziałów.

1

2

3

[1] Pierwsze cele są łatwe do osiągnięcia, ale sprawy szybko się komplikują. [2] Sceny przerywnikowe ułatwiają wciągnięcie się w fabułę. [3] Przybywa statek transportowy.

Alternatywne...

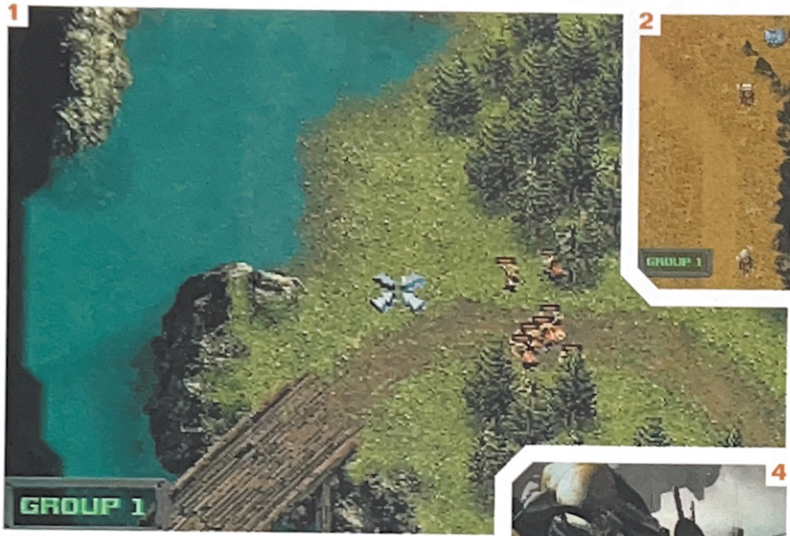
- *Warzone 2100*
- *Command & Conquer*
- *Warcraft 2*
- *C&C Red Alert: Retaliation*

WERDYKT

GRAFIKA:	Trochę kanciasta, ale gładka i urozmaicona	8
GRYWALNOŚĆ:	Wyśmienity design gry i także sterowanie	9
ŻYWOTNOŚĆ:	Duża, trzyczęściowa kampania, wiele technologii	9

Bez wątpienia najlepsza strategia czasu rzeczywistego na PlayStation — ale nie nadaje się dla niedzielnych przywódców, którzy chcą od razu odnosić sukcesy.

9 na 10

1 

2

3

4

5

[1] Zaczyna się niewinnie... [2] Odpowiednie wykorzystanie warunków terenowych. [3] Jak zawsze po apokalipsie zostaje mnóstwo czaszek. [4] Piękne, nastrojowe cienie. [5] Ale nie przeszkadza to w kontynuowaniu ogólnej rozwałki. Jak widać na załączonym obrazku.

KKND: Krossfire

O, nie, znowu koniec świata... Ale dopóki wszystko dzieje się w grze, któż by się tym przejmował?

Wojna nuklearna. Koniec życia na planecie Ziemia. Zniszczenie ekosfery. Marna Perspektywa, ale nie dla posiadaczy PlayStation, którzy mogą przy tej okazji się nieźle zabawić. Dlatego, że wojna nuklearna tworzy postapokaliptyczne otoczenie, w którym miło jest sobie postrzelać. Szczególnie jeśli zaludniają je ubrani w skórę osobnicy z szaleństwem w oczach i przeogromnymi spluwami.

W omawianym przypadku scenariusz zakłada istnienie trzech grup szaleńców, opisanych w ramce Syn Pułku na sąsiedniej stronie. Poróżniły się one wzajemnie podczas wojny i obecnie postanowiły stoczyć walkę na śmierć i życie. Jednak, ponieważ gra należy do gatunku strategicznych spod znaku *Command & Conquer*, jest tu stosunkowo mało bezpośredniej rozwałki. Zamiast tego musisz kontrolować powstawanie dodatkowych oddziałów, prowadzenie prac badawczych nad nowymi środkami zniszczenia i dopiero później posłać jedną grupę straceńców do walki z drugą. Po chwili dojdziesz do wprawy i system sterowania okaże się nieprzyzwoicie prosty. Niezłe osiągnięcie, brakuje tu jednak poziomu treningowego, na którym mógłbyś doszlifować swoje umiejętności.

Dla jednego gracza przewidziano trzy kampanie, po jednej dla każdego z walczących plemion. Niestety, design poziomów przypomina bardziej łamigłówkę niż prawdziwą strategię. W większości przypadków zamiast opracowywać własny plan ataku, niczym generał w sztabie, starasz się wpaść na rozwiązanie przewidziane przez twórców gry. Mniej przypo-

1

2

[1] Podziwiaj wątpliwe piękno Hipopotama Śmierci. [2] Wybór armii ma duży wpływ na poziom trudności rozgrywki. Modele 9 możemy polecić tylko zaawansowanym.

■ WYDAWCA:	Infogrames	■ PROD.:	Melbourne House/Beam
■ CENA:	199,00	■ OD LAT:	3
■ DYSTRYBUTOR:	Brak	■ GATUNEK:	Strategia

[1] Goła klata plus wielki gun. To jest to. [2] Wygląda na to, że siatka miejskiej zabudowy jest wzorowana na Birmingham. [3] Obrona bazy... [4] Hurrra!

mina to walkę, bardziej układanie kostki Rubika okraszone paroma wybuchami.

Aby poczuć się jak na polu walki musisz włączyć tryb Kaos. Staje w nim naprzeciw siebie dwóch graczy, zaś oddziały konsolowe stanowią opcjonalną, trzecia stronę konfliktu. To idealna rozrywka na zimowe wieczory, są przecież tacy, którzy przedkładają sześćdziesiątkę ósemkę nad zimną puszkę złocistego napoju. Niestety nawet w tym trybie wychodzą na jaw poważne niedociągnięcia gry. Różnice pomiędzy trzema plemionami są prawie niezauważalne, każdym z nich gra się podobnie. Broniąc tyłów masz 90% szans na końcowy sukces.

Jeśli chodzi o grafikę, całość wygląda jak oblana toksycznym płynem — szczególnie w porównaniu z *Warzone 2100* (w bieżącym numerze znajdziesz PlayTest także tej gry).

Mimo prostego sterowania i wybujałej wyobraźni (naprawdę podobają nam się Hipopotamy Śmierci), *KKND: Krossfire* jest w stanie zachwycić jedynie postapokaliptycznych prymitywów. Jednak wymagający przedapokaliptyczni właściciele PlayStation spodziewają się czegoś więcej.

WŁĄCZ OPCJĘ KAOS, W KTÓREJ STAJE NAPRZECIW SIEBIE DWÓCH GRACZY, ZAŚ ODDZIAŁY KONSOLOWE STANOWIĄ OPCJONALNĄ TRZECIA STRONĘ KONFLIKTU.

SYN PUŁKU (i pułkownikowej :)

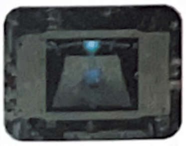
Trzy plemiona szykują się do wojny. Nie jest to cytat z piosenki zespołu Frankie Goes to Hollywood, ale najkrótszy opis tej gry. Kim są Ci spragnieni krwi straceńcy?

OCALENI

Przodkowie ludzi, którzy byli na tyle sprytni, żeby ukryć się w schronach, gdy na całej ziemi wyrosły atomowe grzyby. Najbardziej praktyczne i odpowiedzialne oddziały w świecie *KKND*, ale jednocześnie najnudniejsze.

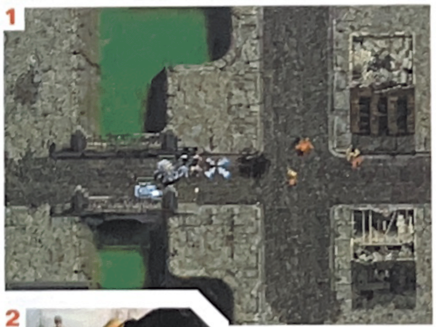
MUTANCI

Czy widziałeś kiedyś, co dzieje się z lalką włożoną do piekarnika? Mutanci trochę ją przypominają, tylko w ich przypadku zamiast piekarnika podziałała na nich megaeksplozja atomowa. Zamieszkują powierzchnię planety. To hightechowe prymitywy, które zamiast czołgów używają mamutów z przytwierdzonymi do ich grzbietów działami. Odpowiednio surrealistyczne.



MODELE 9

Po wojnie roboty rolnicze zbuntowały się, gdyż nie miały już czego uprawiać. Podniosły więc swoje elektroniczne ramiona przeciwko rasie ludzkiej. W trzech słowach to Uzbrojone Kombajno-Żniwiarki.



[1] Amfibie przydają się przy forsowaniu rzeki. [2] Właśnie w tym momencie nastrojowa kolacja z piękna nieznajomą przekształciła się w prawdziwy horror.

Alternatywne...

- *Warzone 2100*
- *Command & Conquer*
- *Warcraft 2*
- *Warhammer: Dark Omen*
- *KKND: Krossfire*

WERDYKT

■ GRAFIKA:	Czy możemy powiedzieć: „stara gra na Megadrive"?	2
■ GRYWALNOŚĆ:	Można się wciągnąć, ale zbyt płytka i liniowa	5
■ ŻYWOTNOŚĆ:	Wiele poziomów plus tryb multiplayer	7

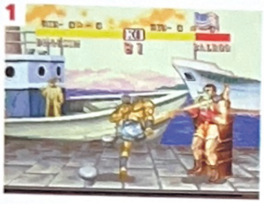
Z dużej chmury mały deszcz. Strategia czasu rzeczywistego, której twórcy zatrzymali się w połowie drogi. A na rynku jest przecież dużo o wiele lepszych strategii...

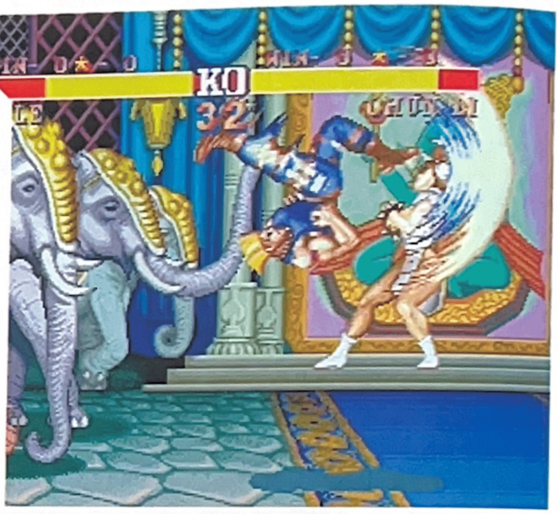
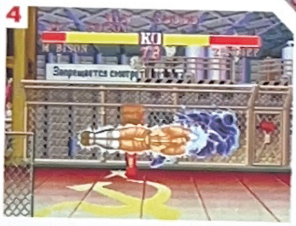
6 na 10

Two Players | Memory card Compatible

WYDAWCA:	Virgin	PRODUCENT:	Capcom
PREMIERA:	Już jest	OD LAT:	3
DYSTRYBUTOR:	Brak	GATUNEK:	Bijatyka 2D

[1] Dowód na to, że noga i usta stanowią niezbyt fortunne połączenie. [2] Oczywiście we wszystkich późniejszych grach z serii *Street Fighter* możesz oglądać kobiecą bieliznę. Ach, te złote dni niewinności... [3] Śmiertelny Flash Kick. [4] Bison w akcji.

1

2

3

4


Street Fighter Collection 2

Street Fighter 2 był drogowskazem dla niemal każdej bijatyki powstałej po 1991 roku. Doczekaliśmy się więc nieuniknionej kompilacji...

Najnowsza retro-kompilacja firmy Capcom ma niezwykle szlachetny rodowód. Znalazły się w niej trzy czcigodne tytuły serii *Street Fighter 2 – The World Warrior, Champion Edition* i *Turbo Hyper Fighting*. Aby wprowadzić więcej zamieszania musimy stwierdzić, że te gry pochodzą sprzed czasów tytułów składających się na *Street Fighter Compilation 1*. Jednak niezależnie od nieodgadnionej strategii marketingowej firmy Capcom, jakość konwersji nie pozostawia nic do życzenia. Oprócz przerw podczas ładowania poszczególnych walk *SFC2* oferuje niczym nie ustępujące automatom wersje trzech gier.

Street Fighter 2 radzi sobie stosunkowo nieźle biorąc pod uwagę jego wiek. Grając docenisz świetne wyważenie każdej walki. Każda postać i każdy cios ma swoje wady i zalety. Na szczęście, w porównaniu ze współczesnymi bijatykami nie ma tu zbyt wielu ruchów. Oznacza to, że możesz skoncentrować się na walce z żywym, bądź konsolowym przeciwnikiem i nie musisz zmagać się z joypadem oraz z brakiem umiejętności obsługi przycisków.

Różnice pomiędzy trzema *Street Fighterami 2* są subtelne i przypadkowy gracz najprawdopodobniej ich nie dostrzeże. Po *The World Warrior* wprowadzono dwie istotne zmiany. W *Turbo Hyper Fighting* zwiększono znacznie prędkość, co jest natychmiast odczuwalne. Podobnie jest z czterema bossami, którzy pojawiają się w dwóch ostatnich częściach trylogii. Jednak inne zmiany są o wiele trudniejsze do dostrzeżenia. Prawdziwych fanów serii ucieszy zapewne fakt, że Chun Li otrzymała od firmy Capcom poważne wzmocnienie w postaci ataku ognistą kulą. Ale kogo to tak naprawdę obchodzi?

Dlatego właśnie *SFC2* jest kompilacją przeznaczoną dla osób, które dokładnie wiedzą, czego chcą. Jeśli chodzi Ci po prostu o bijatykę, swoje pieniądze powinieneś wydać na jakiś inny tytuł – na przykład *Street Fightera Alpha 3* czy *Tekkena 3*. Jednak dla zagorzałych fanów gatunku, a w szczególności tej serii, *Street Fighter Collection 2* stanowi obowiązkową pozycję na liście zakupów.

1

2

3

[1] Zangief zawsze idealnie nadawał się dla doświadczonych graczy... [2] Dhalsim jest, przy odrobinie praktyki, niemal nie do pokonania. [3] Pan Fantastyczny i Elektryczna Bestia w walce na śmierć i życie.

Alternatywne...

- Tekken 3
- SF EX Plus Alpha
- Dead Or Alive
- SF Collection 2

WERDYKT

GRAFIKA:	Ma swoje lata, ale idealnie sprawdza się w zręcznościówkach	4
GRYWALNOŚĆ:	Prosta, ale ma ukrytą głębię	8
ŻYWOTNOŚĆ:	Grywalna od pierwszego momentu, ale trudna do pokonania	7

Niezbyt wiele tu nowego. Jeśli lubisz gry z serii *Street Fighter*, dodaj dwa punkty do oceny. Jeśli nie jesteś ich wielkim fanem, odejmij dwa.

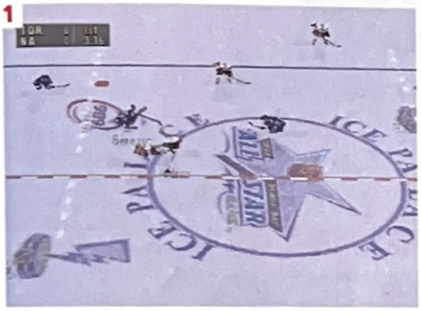
7 na 10

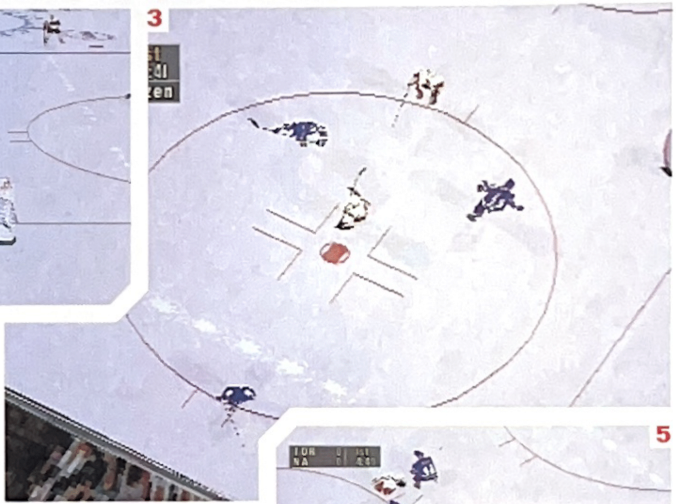
WYDAWCA:	SCEE	PRODUCENT:	989 Sports
CENA:	189,00	OD LAT:	3
DYSTRYBUTOR:	Sony Poland	GATUNEK:	Hokej

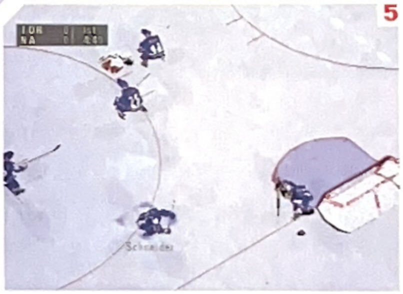
Eight Players · Memory card Compatible · D-SHOCK/ANALOG COMPATIBLE

NHL Face Off '99

Pomimo niepowodzeń poprzedników, *NHL Face Off '99* podchodzi do Ciebie, gładzi Cię po włosach i zalotnie szepcze Ci do ucha „ZAGRAJ WE MNIE".

1

2

3

4

5


[1] Dzięki ładnej grafice łatwiej jest się wczuć w tę grę. [2] Na liczniku prędkości lotu krążka 92 mph, czyli 148 km/h. [3] Zupełnie jak Torville i Dean. [4] Za kulisami. [5] „Erm, chyba zabiliśmy środkowego napastnika."

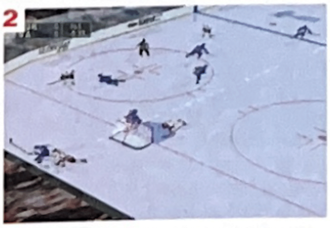
Na szczycie hokejowych tabel znajdują się produkcje EA. Seria *Face Off* firmy Sony gra od pewnego czasu drugie skrzypce. Fanów gatunku powinna więc ucieszyć wiadomość, że *NHL Face Off '99* skutecznie włącza się do walki o puchar Stanleya. Szybkich akcji, strzałów i tzw. ogólnego uroku starczy tu dla każdego.

Zacznijmy jednak od tego, że *NHL Face Off '99* jest grywalna. Różne elementy zostały tak świetnie ze sobą połączone, że trudno je od siebie oddzielić i omawiać/oceniać pojedynczo. Komentarz jest integralną częścią rozgrywki. Gdy go wyłączysz, już po kilku chwilach stwierdzisz, że czegoś tu brakuje. Podobnie ma się z innymi elementami tworzącymi atmosferę prawdziwego meczu — z okrzykami kibiców, trzęsieniem Dual Shocka, gdy wpadasz na przeciwników, pełnymi gracji ruchami zawodników utrzymanymi w stylu Jane Torville i Christophera Deana... Zanim się spostrzeżesz, zaczniesz wydłużać czas trwania meczu, po prostu dlatego, że akcja jest wciągająca i pięciominutowe tercje kończą się w mgnieniu oka.

Dostępne są wszystkie typowe opcje: mecz towarzyski, pokazowy i cały sezon - nie masz się więc co martwić o głębię rozgrywki. Masz do dyspozycji 27 zespołów, których skład możesz modyfikować dokonując transferów. Jeśli chcesz wcielić się w rolę menedżera drużyny, masz szansę podkupić zawodników z najlepszych zespołów i stworzyć w ten sposób swój Dream Team.

Warto dodać, że gra wyciska jeszcze więcej z naszej konsoli niż jej poprzedniczki. *Face Off '99* znajduje się więc w górnej części hokejowej tabeli z dużą przewagą nad maruderami. To sprawnie zrobiony, ładnie prezentujący się i niezwykle grywalny hokej z soczystą grafiką i przyjaznym dla użytkownika interfacem. Trudno chyba o bardziej atrakcyjne połączenie. Jeśli jest się już niemal na szczycie, można iść już tylko w jednym kierunku...

1

2


[1] Czy chciałbyś spotkać tego kolesia w ciemnej bramie? [2] Atak zza bramki.

Alternatywne...

- *NHL '98*
- *NHL Face Off '99*
- *NHL '99*
- *NHL Face Off '97*

WERDYKT

GRAFIKA:	Niewielkie zmiany, ale ogólnie wszystko po staremu	8
GRYWALNOŚĆ:	Gra zespołowa, taktyka plus walki na pięści. Tak trzymać	8
ŻYWOTNOŚĆ:	Trochę nad tym posiedzisz	7

Głęboka i finezyjna. Wreszcie pojawiła się jakaś konkurencja dla hokejów firmy EA, która dominuje na lodowisku.

8 na 10

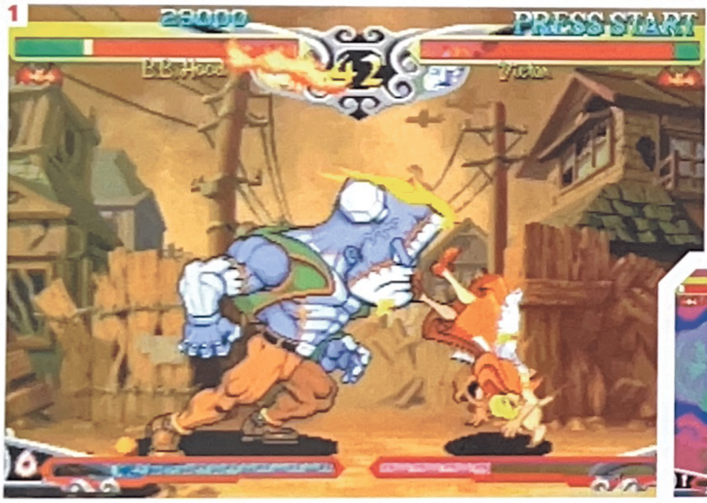
Two Players | Memory card Compatible | D-SHOCK/ANALOG COMPATIBLE

■ WYDAWCA:	Virgin	■ PRODUCENT:	Capcom
■ PREMIERA:	Już jest	■ OD LAT:	3
■ DYSTRYBUTOR:	Brak	■ GATUNEK:	Bijatyka 2D

Dark Stalkers 3

Kolejna część walk złożonych ze sprite'ów postaci wkracza na scenę. Ale czy dwa wymiary wystarczą by zaspokoić żądzę krwi miłośników wieloboków?

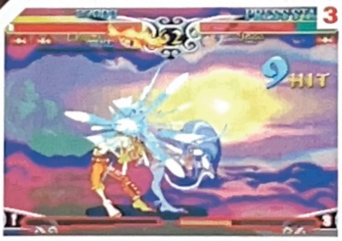
1



2

[1] Ta gra nie ma nic wspólnego z rzeczywistością. Właśnie za to uwielbiamy gry. [2] Postaci mają do dyspozycji wiele różnych ciosów. Oto Czerwony Kapturek uzbrojony w Uzi. [3] Kończyny fruwają, kolory się zmieniają. Wyszło niezłe combo. [4] Och!

3



4

Dla oddanych fanów automatów tradycyjne, dwuwymiarowe bijatyki stanowią świetną zabawę. Firma Capcom jest niekwestionowanym liderem w tym temacie, zaś jej wojownicy robią duże wrażenie. Powstało już więcej odmian *Street Fightera* niż niejeden czytelnik PSM ma lat, zaś seria *Dark Stalkers* doczekała się trzeciej odsłony. Jednak większość posiadaczy PlayStation nie orientuje się za bardzo w szczegółach rodowodu firmy Capcom. Nie przemawiają do nich dwuwymiarowe, kreskówkowe sprite'y ścierające się na ekranie. To po prostu wyznawcy innej religii, której na imię *Tekken*.

Seria *Dark Stalkers* nigdy nie miała takiego wpływu na rynek gier wideo jak siostrzany *Street Fighter*. W momencie, gdy triumfy na rynku święci *Street Fighter Alpha 3* (9/10), mozna by się zastanawiać nad sensownością wypuszczenia *Dark Stalkers 3*. No cóż, firma Virgin miała chyba swoje powody.

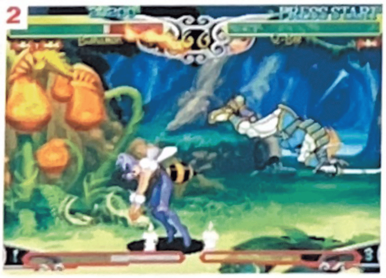
Dark Stalkers osadzona jest w klimacie niedorzecznej fantasy. Żadna z 18 postaci nie przypomina nikogo z *Tekkena*, Bruce'a Lee, ani płaskogłowych „dżentelmenów" w skórach. Nie jest to bynajmniej wadą. Postacie mają zadziwiająco dużą liczbę manewrów i kombinacji, ale w praktyce nie trzeba ich wszystkich opanowywać, by powalić przeciwnika na ziemię. Z powodu dwuwymiarowej natury gry, walki są niesamowicie szybkie. Wcale nie jest łatwo dać tu kuksańca pod żebra albo kopa w nos. Animacja wciąż śmiga i wiruje – jednak ten zarzut można wysunąć pod adresem wielu bijatyk. Gra *Dark Stalkers 3* wymaga sporej dozy samozaparcia, aby wydobyć to, co najlepsze z jej engine'u.

Warto jednak pamiętać, że nie jest to najlepsza w dziejach konwersja PAL. Na obrzeżach ekranu widoczne są okropne paski. Chociaż my, użytkownicy systemu PAL, często mamy do czynienia z takim niechlujstwem, wciąż kłuje ono w oczy.

Dark Stalkers 3 poraża swoją głębią, jednak gra nie jest wyraźnie lepsza od poprzedniego epizodu. Zatwardziali wielbiciele firmy Capcom z pewnością radośnie przywitają premierę tego tytułu, jednak przelotni fani bijatyk mogą nie być aż tak zainteresowani.

1

2



[1] Mumia? Czemu nie.. [2] Tylko tutaj rycerz może stoczyć pojedynek z pszczółką i... przegrać.

Alternatywne...

- *Tekken 3*
- *Street Fighter Alpha 3*
- *Dark Stalkers 3*

WERDYKT

■ GRAFIKA:	Zupełnie jak bordowy aksamit: jeden lubi, inny nie	5
■ GRYWALNOŚĆ:	Bogactwo postaci i ciosów	8
■ ŻYWOTNOŚĆ:	Długa, dla prawdziwych fanatyków	7

Złożona, dwuwymiarowa bijatyka. *Dark Stalkers 3* spodoba się prawdziwym hardcore'owcom. Dla innych graczy może być jednak za trudna.

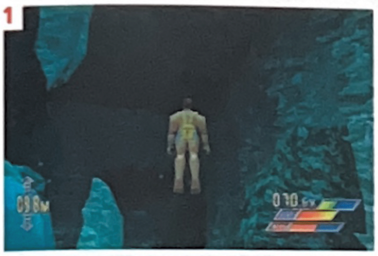
6 na 10

■ WYDAWCA:	Konami	■ PRODUCENT:	Konami
■ PREMIERA:	Już jest	■ OD LAT:	3
■ DYSTRYBUTOR:	Lanser	■ GATUNEK:	Pływatyka

One Player · Memory card Compatible

Diver's Dream

Albert Finney powiedział kiedyś: „Powinniśmy nauczyć się czegoś od ryb i nie atakować, dopóki przynęta nie jest wystarczająco dobra."

1


2

3

4

[1] Oto mężczyzna w gumowym stroju, który tylko pływa i pływa. [2-4] Chociaż za mało tu akcji, twórcom gry udało się stworzyć ciekawą atmosferę.

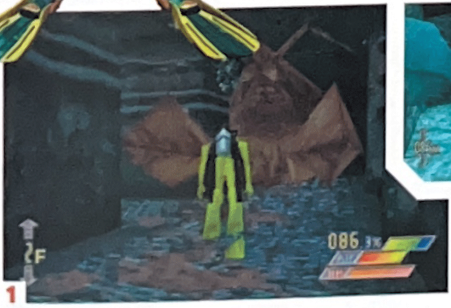
Weź *Tomb Raidera*. Usuń całe to bieganie, wspinanie się, strzelanie, jeżdżenie różnymi pojazdami, strzelanie i skakanie. Co zostanie? Pływanie. I właśnie do tego sprowadza się *Diver's Dream*.

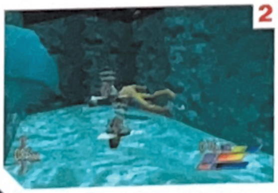
Fabuła *DD* koncentruje się (podobnie jak większość fabuł gier) wokół przygód młodego poszukiwacza sławy i pieniędzy. W przypadku naszego bohatera, Jeana, sława oznacza tytuł najlepszego nurka wszech czasów, zaś pieniądze mają pochodzić ze spoczywającego na dnie oceanu wraku superliniowca o nazwie Wielka Matylda.

W grze jest dużo pływania. Albo nawet jeszcze więcej. Naprawdę, nie żartujemy, jeśli cierpisz na wodowstręt, nie kupuj tej gry. Od czasu do czasu (około pięciu razy podczas całej rozgrywki) pojawia się rekin, którego trzeba zabić, ale przez resztę czasu będziesz wciąż tylko pływał i pływał. Dysponujesz coraz lepszym ekwipunkiem, który kupujesz w zaprzyjaźnionym sklepie z używanym sprzętem w pobliskim miasteczku. Aha, byśmy zapomnieli, musisz jeszcze eksplorować.

Pierwszym Twoim celem są wody wokół rajskiej wysepki, na której mieszkasz. Następnie udajesz się na poszukiwanie wraku Wielkiej Matyldy. Porównania z *Tomb Raiderem* są jak najbardziej na miejscu. Podobnie jak Lara będziesz szukał kluczy, przełączał dźwignie, podnosił przedmioty z dna oceanu i tym samym zbliżał się do celu. Również atmosfera gry jest dość podobna. Podwodne środowisko zostało pieczołowicie odtworzone, przytłumione dźwięki i model fizyczny sprawiają wrażenie jakbyś naprawdę przebywał pod powierzchnią wody.

Niestety, udało nam się ukończyć grę już po pięciu godzinach zabawy. Chociaż poziomy są świetnie zaprojektowane (potwierdzają reputację firmy Konami jako bardziej artystów niż rzemieślników w gierkowym światku), to jest ich po prostu za mało. Wracając do nieszczęsnych porównań z *Tomb Raiderem*, *DD* jest gorszy od podwodnych sekwencji z *TR2* i *TR3*. Wrażenia z przebywania pod wodą są mniej intensywne, grafika nie tak spektakularna, walki mniej ekscytujące, a poza tym nie ma tu żadnych pojazdów, do których można by wskoczyć. Wstyd, bo *Diver's Dream* opiera się na dość ciekawym pomyśle. Pewnego dnia powstanie świetna gra podwodna, ale na razie jeszcze jej nie ma i *DD* również nią nie jest.

1


2


[1-2] Jeśli chodzi o grafikę, to gra bardziej przypomina paluszki rybne niż płetwala błękitnego. Jaka szkoda, mógłbyś dodać.

Alternatywne...

- *Tomb Raider*
- *Tomb Raider 2*
- *Tomb Raider 3*
- *Treasures Of The Deep*
- *Diver's Dream*
- *Aquanaut's Holiday*

WERDYKT

■ GRAFIKA:	Bardzo mokra, ale nic specjalnego	7
■ GRYWALNOŚĆ:	Powyżej przeciętnej. Ale tylko odrobinę	6
■ ŻYWOTNOŚĆ:	Niestety, zdecydowanie za krótka	4

***Diver's Dream* to nawet sensowna gra, która jest jednak zdecydowanie za krótka. Gdy tylko zaczniesz pływanie, od razu się kończy. Wstyd.**

5 na 10

ŚCIŚLE TAJNE

KODY DO ACTION REPLAYA

Przypominamy, że aby z nich korzystać, należy zaopatrzyć się w przystawkę opisywaną w PSM 1/99 (Action Replay) lub kompatybilną. Bez niej kody są bezużyteczne. Uwaga: przy niektórych grach podany jest tzw. MASTER CODE. Jest on niezbędny do zadziałania pozostałych kodów, należy więc go zawsze uaktywniać.

BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN

800A7DA2 0059
800A7DAA 0023
800A7DAC 0023
801CAB44 0059
801D4F7A 2EF2 – nieskończona energia

BLAM! MACHINEHEAD

800BF5C4 00FF – nieskończona energia
800C20D8 00FF – nieskończona liczba rakiet
800C20DC 00FF – nieskończona liczba dużych rakiet
800C20E0 00FF – nieskończony laser
800C20E4 00FF – nieskończona liczba małych bomb
800C20E8 00FF – nieskończona liczba dużych rakiet
800C20EC 00FF – nieskończona liczba bomb

BUBBLE BOBBLE

80176B18 0003 – nieskończoność żyć dla pierwszego gracza
80176AE8 0003 – nieskończoność żyć dla drugiego gracza
80176B80 0009 – nieskończoność kredytów

METAL GEAR SOLID

800AE16C 000D – nigdy nie przeładowujesz broni
800AE1B4 03E8 – nieskończone powietrze
800B752E 03E8 – nieskończona energia
800B753A 0019 – pistolet Socom z amunicją
800B753C 0065 – karabin Famas z amunicją
800B753E 0008 – granaty
800B7540 0004 – Nikita z rakietami
800B7542 0004 – Stinger z rakietami
800B7544 0006 – Claymore
800B7546 0004 – C-4
800B754C 0005 – PSG 1 z amunicją
800B7562 0001 – papierosi
800B7564 0001 – Scope
800B7566 0001 – Cardboard Box A
800B7568 0001 – Cardboard Box B
800B756A 0001 – Cardboard Box C
800B756C 0001 – Night Vision Gogles
800B756E 0001 – Thermal Gogles
800B7570 0001 – Gasmask
800B7572 0001 – Body Armour
800B7574 0001 – Ketchup
800B7576 0001 – Stealth
800B7578 0001 – Bandana
800B757A 0001 – Aparat fotograficzny
800B757C 0002 – Racje żywnościowe
800B757E 0002 – Lekarstwo na przeziębienie
800B7580 0002 – Diazepam
800B7582 0001 – PAL Key
800B7584 000A – Level 10 key
800B7586 0000 – Brak bomb zegarowych w ekwipunku
80067CD8 0001 – Dodatkowa amunicja do Socoma
800682F4 0001 – Dodatkowa amunicja do Famasa
80069524 0001 – Dodatkowa amunicja do Stingera
800698D8 0001 – Dodatkowa amunicja do Claymore'a
80069C24 0001 – Więcej C-4
80006A378 0001 – Dodatkowa amunicja do PSG1
80068FE0 0001 – Dodatkowa amunicja do Nikity
800B7588 0001 – Wykrywacz min
800B758A 0001 – MO Disk
800B758C 0001 – Lina
800B758E 0001 – Hunkerchief
800B7590 0000 – Tłumik

BLOODLINES

Galeria Bloodlines
Jako password wpisz: LEONARDO.

Przegląd głosów Bloodlines
Jako password wpisz: TONGUEBATH.

Ukryta postać – Jon
Jako password wpisz: UNMASKED.

Ukryta postać – Angor
Jako password wpisz: CLAWEDFIRST.

Ukryta postać – Dania
Jako password wpisz: DOMINATION.

Ukryta postać – Joe
Jako password wpisz: JUJOFEVRY1.

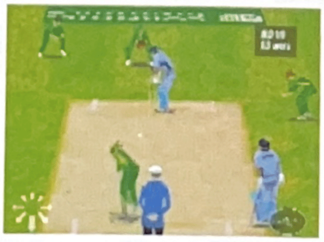
Tryb Expert
Jako password wpisz: SKUPASTYLE.

BRIAN LARA CRICKET

Wpisanie poniższych kodów da podane efekty:
BIGBALLS – wielkie piłki krykietowe
CHRISREA - kamera zamontowana na głowie
DROPBALL – gracze mają dwie lewe ręce
SOLIDOAK – brak spalonych
SUNSHINE – krykiet na plaży
SUPERMAN – co za uderzenia!

Hasła do Classic Match

Wciśnięcie ↓, ⊗ da Ci możliwość wpisania hasła:
OVERTIME – Classic Match 2
SAUSAGES – Classic Match 3
DILLBERT – Classic Match 4
BATKINGS – Classic Match 5
PANCAKES – Classic Match 6
FRIEDEGG – Classic Match 7
PLACEBO1 – Classic Match 8
CLUELESS – Classic Match 9



PRO 18 WORLD TOUR GOLF

Silniejsze strzały

W głównym menu wybierz ikonę informacji. Potem uaktywnij opcję Create Golfer. Wybierz Edit Name i wpisz tam: LONGSHOTWONDER. Teraz wybierz wizerunek dla swojego zawodnika i już możesz wejść do dowolnego trybu rozgrywki. Wybierz oczywiście świeżo stworzonego gracza i ciesz się rakietowymi uderzeniami.

NFL XTREME

Gracze z wielkimi głowami

Z głównego menu wejdź do Rosters i wybierz Create Free Agent. Jako jego imię wpisz: BIGHEAD, a jako nazwisko: BOBBY. Teraz gdy wybierzesz dowolny tryb rozgrywki, gracze Twojej i przeciwnej drużyny będą mieli wielkie głowy.

Gracze z płaskimi głowami

Z głównego menu wejdź do Rosters i wybierz Create Free Agent. Jako jego imię wpisz: COINHEAD, a jako nazwisko: COREY. Teraz gdy wybierzesz dowolny tryb rozgrywki, gracze Twojej i przeciwnej drużyny będą mieli dwuwymiarowe głowy.

Mali gracze

Z głównego menu wejdź do Rosters i wybierz Create Free Agent. Jako jego imię wpisz: TINY, a jako nazwisko: TOM. Teraz gdy wybierzesz dowolny tryb rozgrywki, gracze Twojej i przeciwnej drużyny będą mali.

GLOBAL DOMINATION

Poniższe kombinacje należy wprowadzać po spauzowaniu gry. Wklepanie kodu po

raz drugi wyłącza cheat.

Aby móc przeskakiwać poziomy, wklep: ⊗, L1, L1, R1, R1, ⊗, L1. Jeśli kod zostanie przyjęty, na ekranie pojawi się numer poziomu. Wybierasz interesujący Cię level robiąc zbliżenia/oddalenia planety. Wybór potwierdzasz przyciskiem △.

Aby uzyskać konsolowego sojusznika, który pomoże Ci bronić i rozwijać Twoje imperium, wklep: SELECT, R1, R1, R1, ⊗, L1, L1. Jeśli kod zostanie przyjęty, na ekranie pojawi się tekst: „you've got a new friend".

Aby osłaniać jedno z wybranych państw, wklep: ⊗, SELECT, SELECT, R1, R1, R1, L1, L1, R1. Jeśli kod zostanie przyjęty, na ekranie pojawi się tekst: „shield".

Aby zwiększyć amunicję specjalnej broni do maksimum, wklep: ⊗, SELECT, SELECT, L1, L1, L1, R1, L1, R1, L1. Jeśli kod zostanie przyjęty, na ekranie pojawi się tekst: „bombs".

Aby zamienić Twoje Siły Specjalne w superżołnierzy, wklep: SELECT, ⊗, SELECT, ⊗, L1, L1, R1. Jeśli kod zostanie przyjęty, na ekranie pojawi się tekst: „super fighters".

Aby widzieć ruchy wrażych łodzi podwodnych, wklep: L1, R1, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, L1, L1. Jeśli kod zostanie przyjęty, na ekranie pojawi się tekst: „see subs".

Aby zwiększyć liczbę rakiet obronnych, wklep: L1, L1, L1, SELECT, SELECT, SELECT, SELECT. Jeśli kod zostanie przyjęty, na ekranie pojawi się tekst: „more missiles".

Aby każda Twoja rakieta obronna rozszczepiała się na sześć, wklep: R1, R1, R1, SELECT, SELECT, ⊗, ⊗. Jeśli kod zostanie przyjęty, na ekranie pojawi się tekst: „split defence".

Aby móc wystrzelić rakiety ze wszystkich silosów naraz, wklep: R1, L1, R1, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗. Jeśli kod zostanie przyjęty, na ekranie pojawi się tekst: „multiple defence launch".

Aby móc produkować wszystkie jednostki ruchome, wklep: R1, L1, SELECT, SELECT, ⊗, ⊗, L1. Jeśli kod zostanie przyjęty, na ekranie pojawi się tekst: „you can build all resources".

DUKE NUKEM: TIME TO KILL

Poniższe kody należy wklepać po spauzowaniu gry. Uwaga: jeśli będą wpisywane zbyt szybko, mogą nie zadziałać.

Nieograniczona amunicja – ←, →, ←, →, SELECT, ←, →, ←, →, SELECT

Cały arsenał – L1, L2, ↑, L1, L2, ↓, R1, →, R2, ←

Cały inwentarz – R1, R1, R1, R1, R1, L2, L2, L2, L2, L2

Wszystkie klucze – ↑, →, ↑, ←, ↓, ↑, →, ←, →, ↓

Niewidzialność – L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1

Podwójny Duke – L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2

Chwilowa nietykalność – R1, L2, L1, L2, R1, L1, R1, L2, L1, L2

MAX POWER RACING

Wszystkie trasy
Podświetl Afrykę na ekranie mapy i wklep: R1, R2, R1, L1, □, L1. Jeśli kod zostanie przyjęty, usłyszysz dźwięk.

Wszystkie samochody Performance
Najpierw musisz dojść do trasy w UK. Podświetl UK na ekranie mapy i wklep: R1, □, L1, ○, R2, ○. Jeśli kod zostanie przyjęty, usłyszysz dźwięk.

Wszystkie samochody GTI
Najpierw musisz dojść do trasy w Rzymie. Podświetl Rzym na ekranie mapy i wklep: L1, ○, R1, □, L2, □. Jeśli kod zostanie przyjęty, usłyszysz dźwięk.

Zdalnie sterowane samochodziki

Najpierw musisz dojść do trasy w USA. Podświetl USA na ekranie mapy i wklep: □, L1, R2, L2, ○, R1. Potem, gdy już wybierzesz samochód i opcje, musisz przytrzymać ←→L2 na ekranie ładowania trasy.

KNOCKOUT KINGS '99

Grube głowy
W głównym menu wklep: ←, ○, ←, △, ←, □, ←, ⊗. Jeśli kod zostanie przyjęty, usłyszysz dźwięk.

Granie niedźwiedziem
W głównym menu wklep: →, □, →, △, →, ○, →, ⊗. Jeśli kod zostanie przyjęty, usłyszysz dźwięk.

Szybka regeneracja
Między walkami masz możliwość „starcia" z dwoma rodzajami worków treningowych. Wtedy wciśnij i przytrzymaj L1+L2+R1+R2. Im dłużej będziesz je wciskał, tym więcej energii odzyskasz.

ŚCIŚLE TAJNE

„Każdy ma serce," śpiewała w odległych czasach gwiazda pop Cilla Black. Chyba nie miała na myśli Akujiego... Na 13 planetach Hadesu ukrytych jest 52 przodków Akujiego. Oto podpowiedzi, jak ich znaleźć...

AKUJI THE HEARTLESS

POZIOM 1

COCYTUS: RZEKA DUSZ

Na tym początkowym poziomie, jak można zresztą się tego spodziewać, nie ma żadnych niespodzianek. Twój pierwszy przodek schował się w lasce rytualnej voodoo na występie po lewej stronie od pierwszego wodospadu. Wdrap się tam i grzmotnij parę razy, a go uwolnisz. Kryjówka drugiego jest równie oczywista, siedzi on za dźwignią, która uruchamia koło wodne. Uwierz nam, w dalszej części gry przodkowie wybierają o wiele trudniejsze do znalezienia kryjówki... Gdy zdobędziesz kamień Loa, który otwiera bramę, przesuń kosz na prawo i do swojej kolekcji możesz dodać kolejną głowę. Ostatni przodek (zawsze jest ich czterech na danym poziomie) sprawia odrobinę więcej problemów. Gdy wejdziesz na siatkę, która prowadzi na dziedziniec dodo (już blisko stąd do końca), spójrz na występ po lewej stronie i na jego końcu powinieneś zobaczyć laskę voodoo. Ukrył się tam dziadzio, ale jak się do niego dostać? Wskocz na prawy występ i zanim dotrzesz do dźwigni uruchamiającej przejście na kolejny poziom, sprawdź drut, który biegnie w poprzek okolicy. Na szczęście starożytny zwyczaj wysyłania młodych adeptów voodoo na ćwiczenia na poligonie w Drawsku procentuje i Akuji potrafi zjechać po linie i zdobyć nagrodę.

POZIOM 2

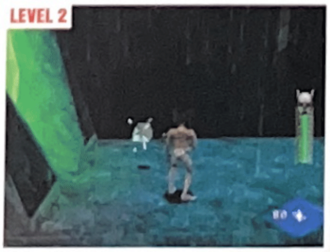
PLUTON: ŚWIĄTYNIA ŁEZ

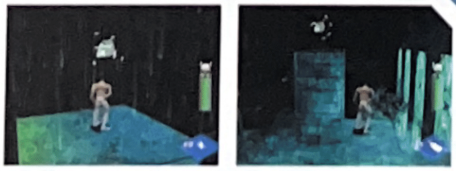
Na tym poziomie nie ma przebacz. W tym przypadku musisz się naprawdę postarać... Pierwszy przezornie schował się w odległym miejscu. Po otwarciu drzwi-pułapki przy pomocy kamienia Loa, zeskocz na dół by walnąć szalonego kapłana i naciśnij przełącznik, który otwiera drzwi na kolejny poziom. Dalej przez zielone drzwi i znajdziesz się z powrotem w miejscu startu. Po raz drugi wskakujesz do dziury i znajdujesz staruszka siedzącego spokojnie przed portalem. Drugi skok przez most i obniża się kolejny kamień loa. Sprawdź drugi duży kamień po prawej. Twój koleżka schował się na górze, poczekaj więc aż kamienie odrobinę się przesuną i skocz. Tylko ostrożnie... Następnie przychodzi pora na dwóch podobnych dziadków, jeden z nich czeka na bloku z lewej na pierwszym obszarze z przełącznikami, ale aby się do niego dostać, musisz uzyskać dostęp do kolejnego poziomu. Przełączniki odblokowują drogę naprzód. Gdy już się z nimi uporasz, musisz pokonać beznogiego demona i wykonać daleki skok na filar. Ostatni przodek ukrył się w kałuży na środku następnego pokoju. Zabierz go i droga wolna.

POZIOM 3

KHALAS: SANKTUARIUM NIENAWIŚCI

Pierwszy cel powinieneś stosunkowo łatwo dostrzec, ale dostanie się tam będzie o wiele trudniejsze. Siedzi on na żyrandolu zawieszonym w drugim pokoju. Musisz wspiąć się po siatce, rozbujać ją





LEVEL 3

(L2 plus rytmicznie powtarzana sekwencja: góra-dół) i skoczyć mając nadzieję, że uda Ci się chwycić krawędzi. Gdy masz już pierwszego dziadzia, drugi czeka tuż za rogiem. Zanim jednak skoczysz na następną skalną platformę, spójrz w lewo i powinieneś dojrzeć występ, a na nim głowę. Wejdź po sprytnie ukrytych schodkach, a dostaniesz ją w swoje ręce. Trzeci kuzyn jest trudniejszy do znalezienia. Ukrył się za kratami w wielkim pokoju z obracającą się platformą. Podnieś kamień loa i przy jego pomocy dostaniesz się na górne

ŚCIŚLE TAJNE

piętro. Odpal pocisk z dziwnie wyglądającego wahadła zawieszonego na siatce. Gdy trafisz w cel, otworzą się drzwi do więzienia i będziesz w stanie zdobyć widmową czaszkę. Od ostatniego przodka dzieli Cię teraz zaledwie prosty skok na prawą krawędź w najbliższym pokoju, do którego wejdziesz. Nie może Ci się to nie udać, prawda?...

POZIOM 4

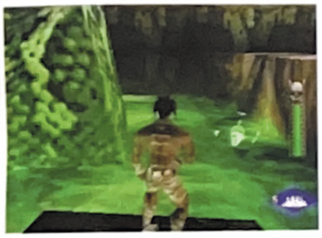
OINOS: MROCZNY AKROPOL

Niezbyt przyjemny poziom z duchami nosorożców i innymi takimi wynalazkami. Duchy nosorożców? Kto to wymyślił? Pierwsza czaszka znajduje się obok drugiej grupy kolczastych wałków. Nie możesz jej nie zauważyć, gdyż w pobliżu znajduje się niebieski diament, który musisz zebrać, by przejść poziom. Kolejne dwie czachy to trudniejsze wyzwanie. Gdy zaopiekujesz się już pierwszym nosorożcem, sprawdź występ skalny nad drzwiami, które właśnie otworzyłeś. Jest tam to, czego szukałeś. Wskocz na ścianę obok płomieni wycofaj się na krawędź ognistego bloku. Powinno Ci się udać chwycić krawędź łuku i podciągnąć się wyżej. Nie zbliżaj się jednak za blisko do ognia, gdyż możesz się poparzyć. Trzeci przodek znajduje się w następnym pokoju z trzema obracającymi się kamieniami. Jest na drugim łuku, pamiętaj tylko o kamieniu loa. To oczywiste, ale powinieneś wykonać zgrabny skok, by tam się dostać... Ostatni przyjaciel ukrył się na drugim poziomie pokoju, w którym kolce wystają ze ściany. Powinieneś dostać się do niego bez problemu. Zawsze możesz też zeskoczyć z powrotem na dół, zdobyć drugi kamień loa i zabezpieczyć sobie w ten sposób drogę ucieczki.

POZIOM 5

DISCORD: KURCHANY

Już na początku tego poziomu widzisz swojego pierwszego przodka, tak więc nie powinieneś mieć problemów z trafieniem do niego. Przeskocz ponad rozpadliną wykorzystując unoszące się skały jako most. Wspinaj się w lewą stronę. Wskocz na filar, a stosunkowo łatwo dostaniesz się na pierwszy łuk. Ostatni skok jest jednak niezwykle długi, więc upewnij się, że odbijesz się z samej krawędzi półki skalnej. Gdy już się tam dostaniesz, przejdź przez poziom wykorzystując żebrowaty most aż do diamentowego punktu kontrolnego. Rozejrzyj się uważnie po okolicy i zwróć uwagę na rozwieszony wysoko drut, po którym dostaniesz się do kolejnej bramy. Za drzwiami z prawej znajdziesz jednego



ze swoich pradziadków. Przejdź przez kilka kolejnych kamiennych bram, a powinieneś dostać się do drugiego żebrowatego mostu. Znajdziesz tu mały blok z drewnianymi drzwiami z jednej strony. Zgadnij, kto tam się ukrył? Nie mamy nagród za dobre odpowiedzi... Po przeprawie przez niezwykle trudne, unoszące się skały, znajdziesz czwartego i ostatniego krewnego tuż przy bramie wyjściowej. Tak więc nie skacz od razu do portalu, młody wojowniku.

POZIOM 6

STYGIA: KRWAWE BAGNO

Przechodzisz przez kwaśną sadzawkę i napotykasz pierwszy kamień loa. Widzisz pierwszego staruszka zawieszonego w średniowiecznej klatce, zupełnie jakby wróciły czasy inkwizycji. Przejdź po platformie i po prostu skocz na klatkę, a uda Ci się go uwolnić. Polecamy jednoczesne bieganie i skakanie, chyba że masz ochotę na orzeźwiającą kąpiel w kwasie. Aby zdobyć następną niewinną duszyczkę, będziesz musiał pogodzić się z pewnym uszczerbkiem na zdrowiu, gdyż jest ona w drugiej kwaśnej sadzawce. Przesuń drewniany blok i wykonaj szybki skok. Pośpiesz się, gdyż inaczej Twoje rajstopki mogą się roztopić. Dotarcie do trzeciego koleżki wymaga wykonania kilku zręcznych skoków. Gdy uda Ci się w końcu przebić przez trzeci (i ostatni) pokój z wężami, zatrzymaj się na ostatniej platformie i poczekaj aż wzniesie się ona na szczyt. Skocz wtedy w kierunku drzwi. Przy odrobinie szczęścia powinieneś wylądować na samej krawędzi drzwi, gdzie czeka na Ciebie kolejna czaszka. Twój ostatni przodek znajduje się w bezpośrednim sąsiedztwie, w jednym z najmniej oczywistych miejsc, jakie tylko jesteś w stanie sobie wyobrazić. Gdy pokonasz dwa pietra wieży boga-węża, będziesz musiał przeskoczyć przez całą serię unoszących się skał, aż do ostatniego kamienia loa. Krewny, za którym się tak stęskniłeś, oczekuje Twojego przybycia pod drewnianą platformą, na której leży kamień, Zeskocz na dół i chwyć go w locie. Nie martw się jednak, czekają Cię jeszcze o wiele trudniejsze zadania. Nie żartujemy...

POZIOM 7

HUTAMA: RDZA

Na tym generalnie trudnym poziomie odnalezienie pierwszego przodka powinno Ci wyjątkowo pójść jak z płatka. Schodzisz w dół w kierunku stromego zbocza, zaś Twój dziadzio czeka na Ciebie na szczycie skały, chroniony przez gigantyczną rosiczkę. Wykorzystaj roślinę jako most i przeskocz nad filarem. Uważaj jednak na otwór gębowy krwiożerczej roślinki, to chyba jasne... Diamentowy punkt kontrolny na końcu długiego mostu oznacza miejsce pobytu drugiego kuzyna. Skocz na bujającą się palmę dokładnie na prawo od punktu i już jesteś na kolejnym poziomie. Stąd możesz udać się dalej przy pomocy rozwieszonego drutu. Łatwe... Gdy pokonasz już duchy goryli (ciekawe, co będzie następne? Może duchy antylop?), znajdziesz drogę do kolejnej palmy, tym razem naprawdę gigantycznych rozmiarów. Przy jej pomocy wskakujesz na położona wyżej drewnianą ścieżkę, potem długi skok na kolejną palmę. Bujasz się na jej wyniosłych konarach i znajdujesz kosz, w którym ukrył się trzeci przodek. Po kilku mniejszych potyczkach docierasz do trzeciego punktu kontrolnego, gdzie znajdujesz ostatniego przodka na tym poziomie. Pamiętaj jednak, że nie będzie łatwo Ci do niego trafić. Jeśli nie jesteś jeszcze mistrzem świata w skoku w dal albo w wzwyż (a najlepiej w obu na raz), to właśnie w tym momencie jest czas na trening... Po pokonaniu goryla wspinasz się po drabinie i skaczesz na druga stronę występu, na którym rośnie kaktus. Czaszka znajduje się na półce skalnej poza zasięgiem Twojego wzroku.

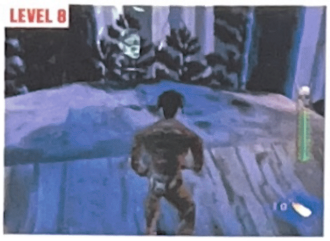
ŚCIŚLE TAJNE

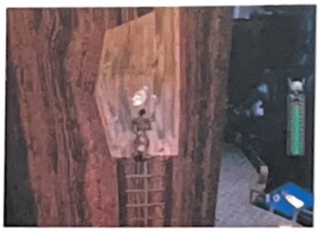
Musisz więc skakać „na czuja”. Gdy Ci się to uda, czeka Cię jeszcze jeden skok i jesteś wolny...

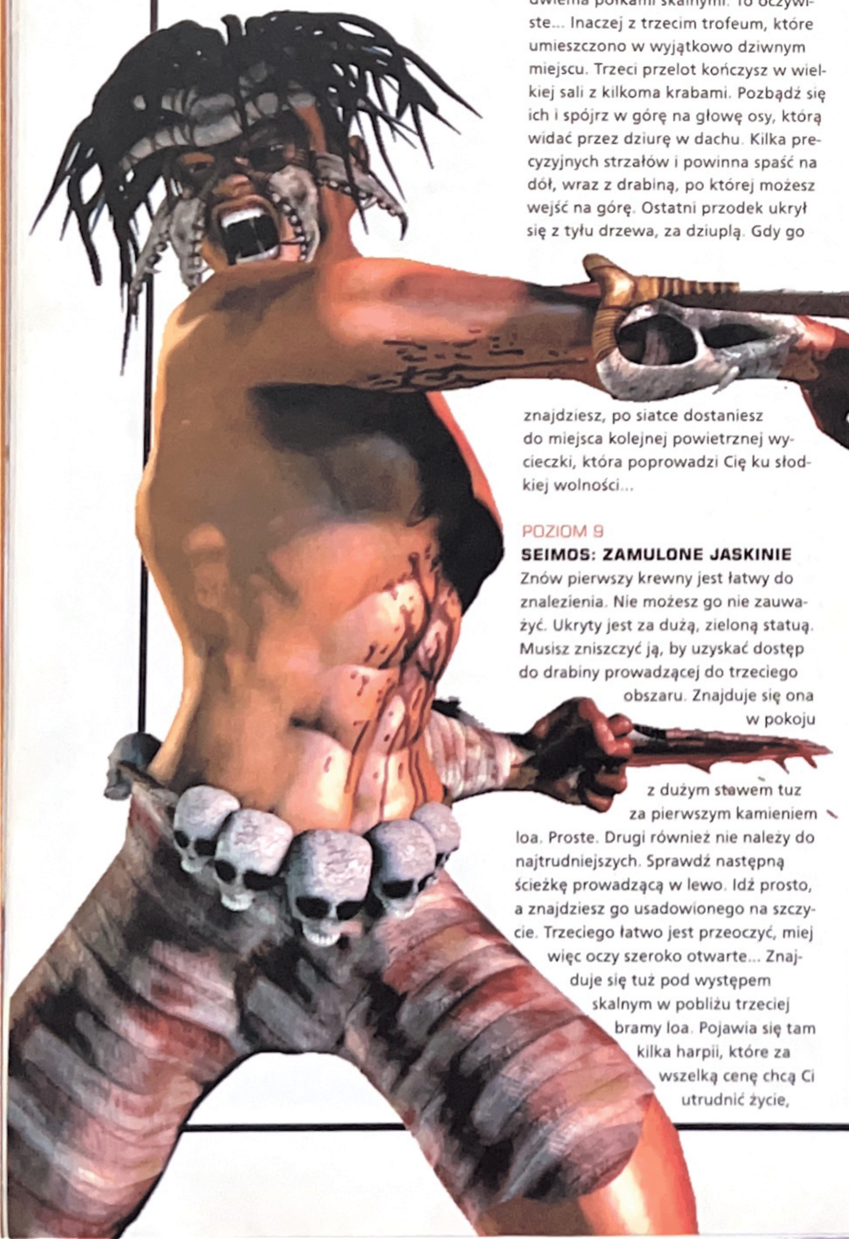
POZIOM 8

LADHAA: PALMIARNIA

Ten poziom byłby dziecinnie łatwy, gdyby nie harpie, które uczepiają się Ciebie w najmniej odpowiednich momentach. Na przykład gdy starasz się szybko wykonać całą serię skoków. Na szczęście nie powinieneś mieć problemów ze znalezieniem przodków. Pierwszy przebywa na szarej rampie przy początku drugiego obszaru — tuż pod drabiną znajduje się tam kałuża krwi, więc łatwo będzie Ci się zorientować. Gdy już sobie poszybujesz, musisz zeskoczyć na niezbyt bezpieczną platformę. Zachowaj ostrożność, a kolejną drabiną w drzewie dojdziesz do drugiego przodka, który siedzi w dziupli niczym sowa. Nie możesz nie zauważyć trzeciego facecika, który znajduje się na ołtarzu tuż pod dziuplą pomiędzy dwiema półkami skalnymi. To oczywiste... Inaczej z trzecim trofeum, które umieszczono w wyjątkowo dziwnym miejscu. Trzeci przelot kończysz w wielkiej sali z kilkoma krabami. Pozbądź się ich i spójrz w górę na głowę osy, którą widać przez dziurę w dachu. Kilka precyzyjnych strzałów i powinna spaść na dół, wraz z drabiną, po której możesz wejść na górę. Ostatni przodek ukrył się z tyłu drzewa, za dziuplą. Gdy go znajdziesz, po siatce dostaniesz do miejsca kolejnej powietrznej wycieczki, która poprowadzi Cię ku słodkiej wolności...







POZIOM 9

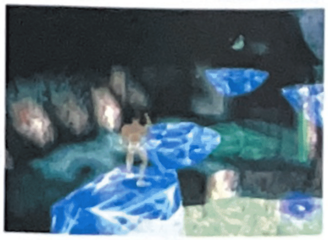
SEIMOS: ZAMULONE JASKINIE

Znów pierwszy krewny jest łatwy do znalezienia. Nie możesz go nie zauważyć. Ukryty jest za dużą, zieloną statuą. Musisz zniszczyć ją, by uzyskać dostęp do drabiny prowadzącej do trzeciego obszaru. Znajduje się ona w pokoju z dużym stawem tuz za pierwszym kamieniem loa. Proste. Drugi również nie należy do najtrudniejszych. Sprawdź następną ścieżkę prowadzącą w lewo. Idź prosto, a znajdziesz go usadowionego na szczycie. Trzeciego łatwo jest przeoczyć, miej więc oczy szeroko otwarte... Znajduje się tuż pod występem skalnym w pobliżu trzeciej bramy loa. Pojawia się tam kilka harpii, które za wszelką cenę chcą Ci utrudnić życie, ale najlepsze co możesz zrobić, to nie zwracać na nie uwagi. Zabierasz czachę i po kilku bitwach z pomniejszymi bossami docierasz do ostatniego przodka, który nie należy do najłatwiejszych. Umieszczasz na swoim miejscu ostatni kamień loa i ze ścian wyrastają nagle lodowe mosty. Kilka skoków i już znajdujesz się na skale, która w każdej chwili może runąć w dół. Ustaw się przodem do skały, a platformy lodowe wystrzela swoje kolce, które mogą Ci mocno zaszkodzić. Musisz więc zgrać całą operację do ułamków sekund. Gdy popchniesz już skałę i otworzysz wyjście, wykonujesz ostatni skok po przodka. Uważaj na kolce i kwaśna kałużę poniżej. Jeśli spadniesz, powinieneś jak najszybciej wrócić na skałę. Łatwo powiedzieć...

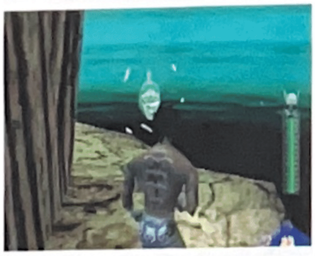
POZIOM 10

LIMBO: SKRZYŻOWANIE

Uwaga, uwaga, to prawdopodobnie



najtrudniejszy poziom całej gry. Wymaga niezwykle skoordynowanych ruchów i precyzyjnych skoków. Pełno tu krwiożerczych bestii ziejących na dodatek ogniem, zaś przodków ukryto niezwykle przemyślnie... Pierwszy uwięziony jest na wyspie po prawej stronie od pierwszego punktu loa. Najpierw musisz przeskoczyć po kilku platformach, by odwrócić uwagę wielkiej, zielonej kropli, która podąża Twoimi śladami. Osłania ją kolejny ognisty diabełek, uważaj więc na pociski, szczególnie gdy starasz się utrafić ze skokiem na kolejną platformę. Na szczęście kolejny jest o wiele łatwiejszy do znalezienia, chociaż pewnie nigdy by Ci się to nie udało, gdybyś nie wiedział, gdzie szukać... Po pokonaniu ducha lwa obejrzyj dwie włócznie, które ktoś zostawił wbite w błoto po prawej stronie półki skalnej. Zeskocz na dół i powinieneś wylądować wprost na kolejnym kuzynie. Wróć na górę po drabinie. Kolejna część tego poziomu to prawdziwy koszmar: trudne skoki, wypuszczające błyskawice diabły itd. Omiń kwaśny basenik i wpadniesz w objęcia kolejnego członka Twojej wielkiej rodziny. Skaczesz z jednej znikającej platformy na drugą aż do kamienia loa. Po drodze skręcasz gwałtownie w lewo w kierunku przełącznika umieszczonego na unoszącym się kamieniu. Naciskasz go i otwierają się drzwi, za którymi stoi wujek Bert. Albo to, co z niego zostało... Ostatni krewny na tym obszarze znajduje się pod olbrzymią statuą. Zeskakujesz w jego kierunku z pierwszej platformy, wpadasz w muł i wspinasz się w kierunku wyjścia.



POZIOM 11

ENOCH: KRWAWE RUINY

Enoch? Śmieszne imię jak na dzielnicę piekła... Twój pierwszy cel jest bardzo łatwy do osiągnięcia. Schodzisz po platformach na sam dół poziomu, przeskakujesz na druga stronę i już ktoś tam na Ciebie czeka. Skok z powrotem, przełączenie dźwigni i kolejna platforma wiodąca do następnego pokoju. Ze wszystkich byłych członków Twojej rodziny ten jest najtrudniejszy do odnalezienia. Widzisz go na szczycie filara po lewej. Żeby się do niego dostać musisz wejść po drabinie od strony krwawego wodospadu i skoczyć w dół z wyższego poziomu. Najważniejsze jest tu kontrolowane opadanie. Gdy opuścisz jeden blok, zapadniesz się w nicości. Przez bramę do następnego obszaru, gdzie znajdziesz diamentowy punkt kontrolny. Przyjrzyj się ścianie z lewej strony. Jeden z bloków znacznie różni się od pozostałych kolorem i znów nie przewidzieliśmy nagród dla tych, którzy zgadną, co znajdziesz za nim, gdy go otworzysz. Kiedy dostaniesz się do ostatniego kamienia loa, przyjrzyj się ścianie po lewej stronie. Pod łukiem przykucnął sobie czwarty przodek na tym obszarze. Bułka z masłem. Skocz na laskę voodoo i wzbij się w górę. Nie zniszczyłeś jeszcze wszystkich lasek, prawda? O, Boże...

POZIOM 12

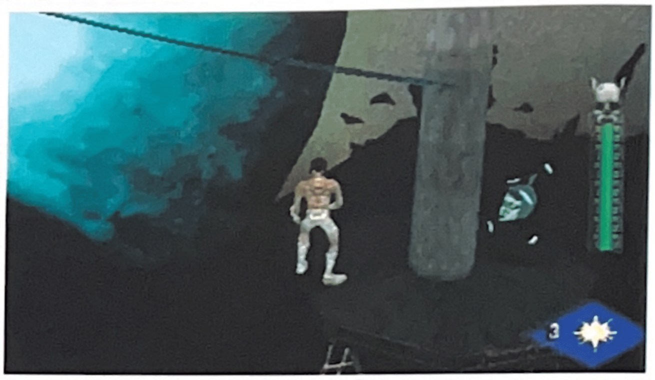
CAINE: CZARNA ŚWIĄTYNIA

Pierwszy znajduje się tuż przed Twoim nosem. Prawdopodobnie wylądujesz na nim, gdy na początku tego poziomu będziesz spadał z filaru. Siedzi na skale po środku morza lawy, trudno przejść wobec niego obojętnym. Drugi przodek również nie należy do najtrudniejszych, wystarczy tylko dobrze się poprzyglądać. Sprawdź drogę prowadząca na wprost, oczyść ją z kilku małp, a zobaczysz swojego przodka na półce skalnej, otoczonego przez małą armię lalek voodoo. Skok tam jest dziecinnie łatwy, uważaj tylko na diabełki, które zaczaiły się na Ciebie z tyłu. Przodek numer trzy również nie przysporzy Ci wielu kłopotów. Przeskakujesz przez poruszające się bloki w pobliżu punktu kontrolnego. Znajdziesz go ukrytego w sadzawce lawy w następnym pomieszczeniu. Uważaj tylko, żebyś nie poparzył sobie palców u nóg. Wreszcie umieszczasz kamień na swoim miejscu i badasz obracające się ostrza w prawym dalszym rogu pokoju, w którym znajduje się duża statua. Poczekaj aż pionowe ostrza wystrzelą, a będziesz mógł nad nimi przeskoczyć. Unikasz poziomej piły i zabierasz w locie kryjącego się tam przodka. Nie było aż tak strasznie...

POZIOM 13

GEHENNA: ARMADA UMARŁYCH

Nie najłatwiejszy poziom, ale w końcu



to ostatni z nich wszystkich. Najtrudniejszą jego częścią jest ciągłe skakanie z obracających się platform na niestabilne pokłady statków. Gdy poradzisz już sobie z dziwacznymi potworami kosmicznym, przeskakujesz nad kominami i lądujesz na kolejnej części platformy. Pokonasz dwa demony o głowach byka i zeskakujesz na występ skalny, na którym stoi beczka, tuż pod poruszającą się platformą. Otwierasz beczkę i widzisz w niej swojego człowieka. Kolejny ukrywa się w bocianim gnieździe drugiego statku. Skaczesz na siatki z najwyższego pokładu, w pobliżu ognia i wspinasz się w górę. Upewnij się, że zastrzeliłeś dwa zielone potwory, gdyż inaczej podpalą one olinowanie. Zbierasz kamień, przebijasz się przez platformy, unikasz spadających beczek i kierujesz się w stronę dwóch dryfujących bloków, znajdujących się tuz przed Tobą. Na dalszym z nich znajduje się przedostatnia czacha. Uważaj tylko, gdy będziesz skakał: jeśli spadniesz, to po Tobie. I wreszcie przychodzi pora na Twojego 52. przodka. Znów musisz wykazać się odwagą i zręcznością. Jeszcze raz umieszczasz kamienie loa na właściwym miejscu. Spada sznurowa drabinka, dzięki której zyskujesz dostęp na dek. Wchodzisz tam i wykonujesz ostrożny skok na liny. Wspinasz się po nich aż do bocianiego gniazda, gdzie znajdujesz kolejny harpun. Przy jego pomocy radzisz sobie z pociskiem, który leci w kierunku masztu. Wchodzisz jeszcze wyżej i znajdujesz tam dziadziunia chowającego się po drugiej stronie masztu. To już koniec. Jeszcze musisz tylko wrócić na pokład, odnaleźć kolejny harpun i wrócić do domu z torbą pełną przodków i mocnych wrażeń.

SZAMANI VOODOO

BOSS 1

MAHDI: JAMA

Do pokonania tego bossa w zupełności wystarczy miecz. Pamiętaj, żeby kryć się za skałami, gdyż Twój przeciwnik atakuje piorunami. Unikaj również piekielnych granatów, gdy tylko usłyszysz podejrzany świst. Poczekaj aż ta bestia przeskoczy na Twoją stronę rozpadliny. Musisz trafić go wiele razy, ale w końcu padnie na ziemię pokonany. Następny proszę...

BOSS 2

OKAL: PAJĘCZYNA

Wielkie pająki, maleńkie kleszcze, ale nic naprawdę strasznego. Biegaj po pajęczynie i niszcz duże, żółte gniazda jaj. Cztery czy pięć trafień i powinny się otworzyć, co umożliwi Ci rozprawienie się z ich zawartością. Gdy to już się stanie, wielki pająk zacznie do Ciebie strzelać. Zakładając, że zebrałeś wszystkie dostępne wcześniej czary, powinno Ci się udać ukryć się za jednym z rozgałęzień pajęczyny i przeprowadzić kontratak. Wykorzystaj potęgę swoich wszystkich czarów, a sześcionogi koleżka powinien spaść na podłogę. Jeśli Ci się to nie uda, będziesz musiał podejść do niego bliżej i pokonać go w walce wręcz. Co nie należy do najłatwiejszych zadań.

BOSS 3

PURITY: KOMNATA

Pierwszym Twoim celem jest kobieta-dziwadło. I ona poznaje na swojej skórze siłę Twoich czarów. Kilka kopniaków dopełnia dzieła i możesz sycić swoje oczy widokiem jej ciała wpadającego do zbiornika z kwasem. Rozprawa z nią nie powinna zająć zbyt dużo czasu. Gdy już z nią skończysz, uderz na drugiego potwora. Już po kilku ciosach rozpada się on na drobne kawałki. Niszczysz jego dolną część, zdobywasz jego wielkie serce, po czym odsuwasz się od górnej części i strzelasz pociskami aż koleżka wyzionie ducha. Niezbyt miły poziom, nie ma co...

BOSS 4

BARON SAMEDI: DECYDUJĄCE STARCIE

Oczywiście jest to najtrudniejszy boss w całej grze. Naprawdę jest tu ciężko. Biegasz po polu bitwy otwierając diamenty, tak by uzyskać jak najwięcej czarów. Gdy uzbierasz ich juz cały arsenał, przychodzi pora na starcie z Baronem. Nie będzie to łatwe, ale powinno Ci się udać. Trafiaj go z dystansu i unikaj jego pocisków. Gdy umiera, zamienia się w innego potwora, Golgotha. To powinno być już łatwiejsze, zakładając że zdobyłeś pierścień czaru śmierci. Podejdź bliżej i używaj czaru aż do śmierci Golgotha. Naciskaj przycisk fire zupełnie jak kiedyś czyniłeś do w grach typu Decathlon. Twój przeciwnik nie będzie w stanie niczego uczynić. Kiedy i ten koleżka umiera, pojawia się napis Game Over, a Ty łączysz się z tymi, których kiedyś kochałeś. Miłość to potężna siła.

NA NASTĘPNYM CD

PEŁNA GRA YAROZE!

V-RALLY 2
Grywalne demo

CARMAGEDDON
Grywalne demo

RACING SIMULATOR MONACO GRAND PRIX
Grywalne demo

DRIVER
Grywalne demo (nowe!)

APE ESCAPE
Grywalne demo

SYPHON FILTE
Grywalne demo

3SIXTY
Grywalne demo

BLOODY ROAR 2
Grywalne demo

STAR WARS
Wideo

ACTUA ICE HOCKEY 3
Wideo

Zawartość krążka może się zmienić w ostatniej chwili z przyczyn od nas niezależnych.

APE ESCAPE

V-RALLY 2

CARMAGEDDON

ATRAKCYJNA OFERTA WYSYŁKOWA

REALIZACJA 48h.

MIRAGE

Zamówienia przyjmujemy 9:00 - 17:00
tel./fax (0-22) 616 15 50
od poniedziałku do piątku.

SKLEP: "WARSZAWSKA GIEŁDA ELEKTRONICZNA"
przejście podziemne przy G.U.S. Pawilon 13
skrzyżowanie Trasy Łazienkowskiej z Al. Niepodległości.
CZYNNE 11.00 - 18.00 od poniedziałku do piątku ☎ 825 91 00 w. 107

• Wszystkie gry przedstawione w naszej ofercie to WERSJE ANGIELSKIE • Gry dystrybucji SONY Poland zawierają POLSKIE INSTRUKCJE •

✕ NIEKTÓRE Z GIER ✕

209 zł

149 zł

199 zł

149 zł

ABE'S EXODUS-ODDWORLD 2		209.00	METAL GEAR SOLID	zręczn.	225.00
ALL STARS TENNIS	sportowa	189.00	MORTAL KOMBAT 4	walki 3D	199.00
APOCALYPSE	zręcznościowa	209.00	MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES		225.00
ASTEROIDS	kosmiczna	149.00	MONACO GRAND PRIX	wyścigi F1	TEL.
B-MOVIE	strzelanina	209.00	MOTO RACER 2	wyścigi	199.00
BIOFREAKS	walki 3D	199.00	NASCAR 99	wyścigi	199.00
BLASTO	zręcznościowa	199.00	NBA '99	koszykówka	199.00
BUGS LIFE	zręcznościowa	199.00	NHL '99	hokej	199.00
C3 RACING	wyścigi samochod.	219.00	NINJA	zręcznościowa	199.00
CIVILIZATION 2	strategiczna	TEL.	ONE	strzelanina	199.00
COLONY WARS-VENGEANCE		225.00	POPULUS	strategiczna	199.00
COMMAND & CONQUER RETALIATION		199.00	RESIDENT EVIL 2	horror	215.00
COOL BOARDERS 3	snowboard	199.00	ROAD RASH 3D	wyścigi	169.00
CRASH BANDICOOT 3	zręczn.	149.00	ROGUE TRIP	zręcznościowa	199.00
DEAD OR ALIVE	walki 3D	149.00	RUSH DOWN	sporty ekstremalne	225.00
DIABLO	rpg, super hit	169.00	RUSH 2	zręcznościowa	TEL.
ELIMINATOR	strzelanina	199.00	SCARS	wycigi + strzelanie	199.00
FORMULA 1 '98	wyścigi	229.00	SMALL SOLDIERS	zręcznościowa	199.00
FIFA 99	piłka nożna	199.00	SPYRO THE DRAGON	przygodowa	149.00
FIFTH ELEMENT	zręcznościowa	209.00	TAI FU	zręcznościowa	TEL.
FUTURE COP	zręcznościowe	149.00	TENCHU	walki 3D	209.00
GEX 3D	zręcznościowa	199.00	TEKKEN 3	walki 3D	149.00
GRANSTREAM SAGA	przygodowa	199.00	TEST DRIVE 5	wyścigi	199.00
GRAN TURISMO	wyścigi	149.00	TEST DRIVE 4X4	samoch. terenowe	199.00
HEART OF DARKNESS	zręcznościowa	229.00	TOCA 2	wyścigi	209.00
ISS PRO '98	piłka nożna	219.00	TOMB RAIDER 3	przygodowa	219.00
KNOCKOUT KINGS	boks	199.00	TOMBI	zręcznościowa	189.00
LEMMINGS	logiczno-zręcznościowa	149.00	VIGILANTE 8	samochodowa	219.00
LIBERO GRANDE	piłka nożna	199.00	WAR GAMES	strzel.+strategia	169.00
MEDIEVIL	zręcznościowa	149.00	WWF WARZONE	wrestling	209.00

209 zł

219 zł

199 zł

149 zł

✌ OFERTA SPECJALNA ✌ TANIE GRY ✌

109 zł

109 zł

ADIDAS POWER SOCCER	piłka nożna	109.00
AIR COMBAT	symulator	109.00
BUST-A-MOVE 2	logiczna	109.00
COMMAND & CONQUER	strategiczna	109.00
CROC	zręcznościowa	109.00
FORMULA 1	wyscigi	109.00
GTA	zręcznościowa	109.00
HERCULES	zręcznościowa	109.00
MICKEY'S ADVENTURE	zręcznościowa	109.00
NBA FASTBREAK '98	koszykówka	109.00
PITFALL 3D	zręcznościowa 3D	109.00
RAYMAN	zręcznościowa	109.00
RESIDENT EVIL	przygodowa-horror	109.00
ODDWORLD	zręcznościowa	109.00
SAN FRANCISCO RUSH	wyścigi	109.00
SKULL MONKEYS	zręcznościowa	109.00
SPICE WORLD	muzyczna	109.00
TOCA	wyścigi	119.00
TOTAL NBA '98	sportowa	109.00
TIME CRISSIS	strzelanina	109.00
V-RALLY	wyścigi	109.00

SPRZĘT AKCESORIA

KONSOLA SONY PSX z DUAL SHOCK	599.00
DODATKOWE KONTROLERY	od 59.00
KONTROLER DUAL-SHOCK SONY	139.00
DEVASTATOR arcade stick	90.00
PISTOLET kompatyb. z NAMCO	155.00
KARTA PAMIĘCI 15 bloków	59.00
KARTA PAMIĘCI 120 bloków	110.00
MYSZKA PLAYSTATION	99.00
KABEL EURO-SCART RGB	39.00
TOP DRIVE kierownica+pedały+biegi	369.00

Oferta z dnia 30 kwietnia. Przepraszamy lecz w momencie ukazania się reklamy oferta może być w części nieaktualna.

Sprzedaż wysyłkowa gier z doliczeniem kosztów przesyłki 5 zł.

• Wszystkie gry przedstawione w naszej ofercie to WERSJE ANGIELSKIE • Gry dystrybucji SONY Poland zawierają POLSKIE INSTRUKCJE •

Dual Impact Game Pad

Producent: Performance
Dystrybutor: Multi-Styk
Cena: 119,00 zł

Do grona „dualshockoklonów" dołączył ostatnio Dual Impact firmy Performace. Oprócz standardowych funkcji, czyli analogowych gałek i silniczków wibrujących (trzęsą aż miło!), ma jeszcze emulację NegCona. Wszystkie przyciski działają sprawnie i nie da się ukryć, że wykonane są starannie i estetycznie. Podobnie zresztą jak i gałki analogowe. Pad dobrze leży w ręku i znakomicie spisuje się w akcji. Szczególnie polecamy go do wszelkiego rodzaju wyścigów i platformówek. Jedyną rzeczą, która nam „nie leży", jest umiejscowienie przycisków START i SELECT. Zamiast u dołu — są u góry i w ferworze walki (uwielbiam to sformułowanie — Hot) można się poplątać.

Reasumując: znakomicie i estetycznie wykonany kontroler, spełniający swoje funkcje po przyzwyczajeniu się jednak do nowego położenia przycisków START i SELECT.

Console Carrying Backpack

Producent: InterAct
Dystrybutor: Multi-Styk
Cena: 153,00 zł

Kolejny produkt z gatunku przyjemnych, acz niewpływających na rozgrywkę gadżetów. Pod taką przerażającą nazwą kryje się nic innego, jak plecak. Jego przeznaczeniem jest przenoszenie konsoli PlayStation wraz z padami, grami i innymi gadżetami. Mieści się w nim sporo różnych rzeczy, a to ze względu na dużą liczbę kieszeni w środku i na zewnątrz. Dodatkowe atuty plecaka InterActu to wodoodporny materiał i usztywniony tył. Poza chwilami, gdy trzeba powędrować gdzieś z konsolą, w plecaku można nosić sobie książki, piwo (bezalkoholowe ofcoz!) lub ziemniaki.

Słowem: bajer, który przydawać się będzie do szpanowania (nie mów, że tego nie lubisz...) niż przenoszenia konsoli. Mógłby być też nieco tańszy.

Space Station

Producent: Logic 3
Dystrybutor: Multi-Styk
Cena: 120,00 zł

Pora na dość nietypową „przystawkę" do naszej konsoli. Rzecz, która ucieszy wszystkich zmuszonych po podłączeniu PSX do tv do stawiania jej na podłodze, gdzie jest narażona na stratowanie przez niewiernych domowników. Albo tych, którzy nie mogą już patrzeć na porozrzucane gry. Albo wreszcie tych, którzy zwyczajnie chcą popisać się przed kolegami.

Wystarczy kupić Space Station, wstawić w nią PlayStation i... koniec z kłopotami (patrz zdjęcie). Na górze stawiamy telewizor, podłączamy kabelki, w szufladach umieszczamy pady, a gry w stojaczku obok. I szafa gra.

Space Station to sprytnie skonstruowane (kosmiczny design) przez Logic 3 pudełeczko z szufladą na konsolkę i dwa pady. Na wierzchu (albo obok) możemy spokojnie postawić telewizor (nawet przenośną bombę atomową znaną potocznie jako telewizor Rubin). Dodatkowo w opakowaniu producent dodaje stojaczek na gry (Multi-Styk sprzedaje je także osobno).

Krótko: dobry, funkcjonalny gadżet pomagający w utrzymaniu porządku wokół konsoli. Nie wpływa może na sposób gry, ale ładnie wygląda (a to jest głównym zadaniem takich gadżetów).

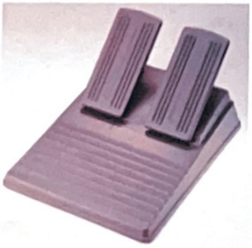
Top Drive 2 Twin Vibrations

Producent: Logic 3
Dystrybutor: Multi-Styk
Cena: 330,00 zł

Firma Logic 3 postanowiła podrasować jeden ze swoich produktów. Kierownica Top Drive 2 (opisywana w PSM 4/99) wzbogacona została o „wstrząsające" silniczki. Reszta — bez zmian: programowalna kierownica z pedałami i możliwością podłączenia skrzyni biegów (opcjonalnie). Sprzęt działa w trzech trybach: cyfrowym, jako NegCon i Dual Shock.

Kierownica znakomicie spisuje się w akcji, prowadzenie samochodu staje się przyjemnością, a dodane wibracje podnoszą realizm i satysfakcję z zabawy. Kierownica wykonana jest bardzo starannie i doskonale reaguje na skręty, pedały również reagują adekwatnie do nacisku. Warto wspomnieć też o tym, że wszystkie przyciski umieszczone na kółku są solidne i inteligentnie rozmieszczone. Ich przeznaczenie można zresztą programować.

Podsumowując: dobry produkt z dodanymi funkcjami wibracji.



JEDYNE W POLSCE KOMPENDIUM WIEDZY O PLAYSTATION!

ZAWIERA KOMPLETNE ROZWIĄZANIA, PORADY, PODPOWIEDZI, TIPS&TRICKS, WYKAZY CIOSÓW

SZUKAJ W KIOSKACH!!!

PlayStation

+ DUAL SHOCK i karta pamięci 1MB

595,-

+ 2 DUAL SHOCKI

666,-

Napisz przyślij kopertę otrzymasz katalog

Proszę podać rodzaj platformy: PC, PSX, N64

SPRZEDAŻ HURTOWA:
- GRY NOWE I UŻYWANE
- AKCESORIA
- SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

Proponujemy najniższe ceny szybką wysyłkę
Zapraszamy sklepy z terenu całego kraju.

Uwaga !!!
Kup grę, otrzymasz kartę 1MB za:
30,- zł

ARTEM ul.Warszawska 9
skr. pocz. 35/z, 05-200 Wołomin
pon.-pt. 10⁰⁰-18⁰⁰
tel. (022) 776-2525 fax. (022) 776-2828
http://www.artem.com.pl

GRA ZA DARMO!

WIELKA PROMOCJA PRENUMERATY

GRA ZA DARMO! Każdy, kto zamówi roczną (12 kolejnych numerów) prenumeratę PlayStation Magazyn, otrzyma jedną z powyższych gier. Nasza wielka akcja promocyjna prenumeraty, obowiązuje do 21 czerwca 1999. Na blankiecie na przekaz pieniężny, (w miejscu na korespondencję) obok adresu zamawiającego prenumeratę należy zaznaczyć, **KTÓRĄ GRĘ WYBIERASZ!**

Uwaga! W naszej akcji, mogą również wziąć udział nasi obecni prenumeratorzy, o ile zdecydują się w tym okresie przedłużyć swoją prenumeratę o kolejne 12 numerów – w tym wypadku należy zaznaczyć, to na blankiecie dopisując – „przedłużenie". **NIE ZWLEKAJ. TAKA OKAZJA NIE TRAFIA SIĘ CO DZIENNIE!**

JAK ZAMAWIAĆ? Cena pisma w prenumeracie wynosi 22,00 zł, a zamawiający nie ponosi już dodatkowych kosztów przesyłki. Kwotę 264,00 zł należy wpłacić przekazem na konto bankowe

PKO BP XII O/Warszawa 10201127-314295-270-1

W miejscu na korespondencję należy WYRAŹNIE podać swój PEŁNY adres oraz informację, jakiego pisma dotyczy wpłata, a także liczbę zamawianych numerów i od którego numeru obowiązuje prenumerata.
Np. ZAMAWIAM 12 NUMERÓW PLAYSTATION MAGAZYN OD NUMERU x/99.

ZAPRASZAMY
Pod Rondem Kaponiera, POZNAŃ
tel. (061) 841-75-68 tel./fax (061) 852-79-52
pn.-pt. 10-18 sob. 10-14

- OSPRZĘT I AKCESORIA DO WSZELKICH TYPÓW GIER
- MOŻLIWOŚĆ PRZETESTOWANIA DOWOLNEJ GRY
- NAJNIŻSZE CENY, NAJWIĘKSZY WYBÓR
- ZAOPATRZENIE WYPOŻYCZALNI
- ZAKUPY NA RATY (DETAL)
- NOWOŚCI NA BIEŻĄCO

WEŹ KUPON
A DO ZAKUPIONYCH TOWARÓW DOŁĄCZYMY PREZENT
NIE DOTYCZY HURTU

NUMERY ARCHIWALNE

WIELKA PROMOCJA DLA SPÓŹNIALSKICH

KAŻDY NUMER PLAYSTATION MAGAZYN ZAWIERA KRĄŻEK CD NA KTÓRYM ZNAJDUJĄ SIĘ GRY, DEMA GRYWALNE ORAZ PREZENTACJE WIDEO. W WYKAZIE PONIŻEJ UWZGLĘDNILIŚMY TYLKO PEŁNE GRY ORAZ DEMA GRYWALNE. GRUBSZYM DRUKIEM ZAZNACZYLIŚMY TYTUŁY KULTOWE.

3/98 TERAZ 18.00

NA CD: **PANDEMONIUM 2, GRAND THEFT AUTO**, ADIDAS POWER SOCCER 2, COURIER CRISIS, FROGGER
PEŁNA GRA: A DOG TALE

4/98 TERAZ 18.00

NA CD: **ACTUA SOCCER 2**, JUDGE DREDD, FORMULA KARTS, ROSCO MCQUEEN, DISCWORLD 2

5/98 TERAZ 18.00

NA CD: COOL BOARDERS 2, **RED ALERT**, BLOODY ROAR, ARMOURED CORE, **BUSHIDO BLADE.**
PEŁNA GRA: BOUNCER 2

6/98 TERAZ 18.00

NA CD: **RESIDENT EVIL 2, GEX: ENTER THE GECKO**, RASCAL, DYNASTY WARRIORS
PEŁNA GRA: TERRA INCOGNITA

7/98 TERAZ 18.00

NA CD: **MOTORHEAD**, NEWMAN HAAS RACING, Z, NIGHTMARE CREATURES, CRIME KILLER
PEŁNA GRA: CONEMAN

8/98 TERAZ 18.00

NA CD: THREE LIONS, TIMESHOCK, KICK OFF WORLD, CARDINAL SYN, **FORSAKEN**, DEAD BALL ZONE, KULA WORLD
PEŁNA GRA: ROCKS'N'GEMS

9/98 TERAZ 18.00

NA CD: **COLIN McRAE RALLY, GRAN TURISMO**, DEAD OR ALIVE, BOMBERMAN WORLD, WCW NITRO, KLONOA, WARGAMES, DEATHTRAP DUNGEON
PEŁNA GRA: GRAVITATION

10/98 TERAZ 20.00

NA CD: TOMMI MAKINEN RALLY, **GHOST IN THE SHELL, CIRCUIT BREAKERS**, THEME HOSPITAL, TREASURES OF THE DEEP, TOTAL DRIVIN'
PEŁNA GRA: HOVERCARS

12/98 TERAZ 18.00

NA CD: **ISS PRO '98, ABE'S EXODDUS, MEDIEVIL**, BLAST RADIUS, MR DOMINO, UNHOLY WAR, B-MOVIE, FLUID,
PEŁNA GRA: HAUNTED MAZE

13/98 TERAZ 18.00

NA CD: **TOMB RAIDER 3, SPYRO THE DRAGON**, FUTURE COP, BUST-A GROOVE, **COLONY WARS VENGEANCE**, SENTINEL RETURNS, WRECKIN' CREW, VICTORY BOXING 2
PEŁNA GRA: MAH-JONGG

1/99 TERAZ 18.00

NA CD: **CRASH BANDICOOT 3: WARPED, MUSIC, TOCA 2**, FORMULA 1 '98, LEMMINGS, O.D.T, PSYBADEK, MOTO RACER 2
PEŁNA GRA: BLITTER BOY

2/99 TERAZ 18.00

NA CD: **MICHAEL OWEN'S WLS '99, ROLLCAGE**, MONKEY HERO, POOL SHARK, WILD 9, AKUJI THE HEARTLESS, RIVAL SCHOOLS
PEŁNA GRA: TOTAL SOCCER

MAGAZYN SPECIAL 25.00

NA CD: **GRAN TURISMO**, CIRCUIT BREAKERS, **COLIN McRAE RALLY**, DESTRUCTION DERBY 2, **TOCA**, MOTORHEAD, RAGE RACER, S.C.A.R.S., TEST DRIVE 5, **WIPEOUT 2097**

PISMA NIE OBJĘTE PROMOCJĄ!

3/99 22.00

NA CD: **METAL GEAR SOLID**, DEVIL DICE, **COOL BOARDERS 3**, MAX POWER RACING, V-2000, S.C.A.R.S.
PEŁNE GRY: ZESTAW **14 GIER** YAROZE!

4/99 22.00

NA CD: **SOUL REAVER**, A BUG'S LIFE, ALL STAR TENNIS '99, **ROLLCAGE**, MUSIC DATA PLAYER, WARZONE 2100, VIVA FOOTBALL
PEŁNE GRY: SUPER BUB

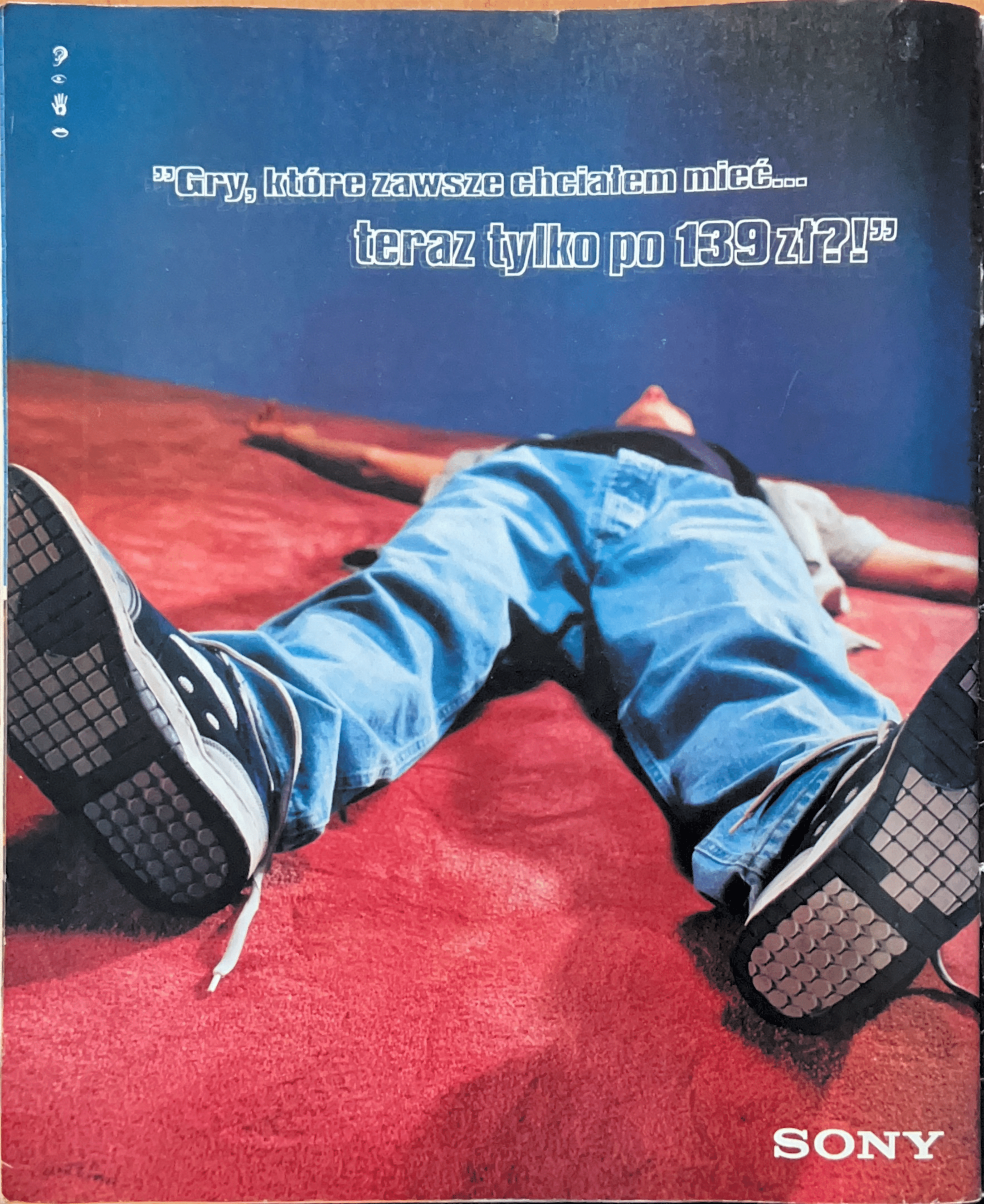
5/99 22.00

NA CD: **DRIVER**, BLOODLINES, **ROLLCAGE**, RUGRATS, TANK RACER, RETRO FORCE
PEŁNE GRY: ADVENTURE GAME

6/99 22.00

NA CD: **RIDGE RACER TYPE 4, GEX: DEEP COVER GECKO**, ACTUA ICE HOCKEY, R-TYPE DELTA, BIG RACE USA, T'AI FU, SWING
PEŁNE GRY: PANDORA'S BOX

PROMOCJA! SPECJALNE CENY NA NUMERY ARCHIWALNE (Z 1998 ROKU). CENA JEDNEGO EGZEMPLARZA WYNOSI TYLKO 18 ZŁ + 2 ZŁ KOSZTY PRZESYŁKI.
ZAMAWIAJĄC 5 DOWOLNYCH NUMERÓW PŁACISZ TYLKO 50 ZŁ + 3 ZŁ KOSZTÓW PRZESYŁKI.
UWAGA: NA WSZYSTKIE NUMERY Z 1999 ROKU OBOWIĄZUJĄ CENY DETALICZNE – NIE OBOWIĄZUJE PROMOCJA.
NALEŻNOŚĆ WYSYŁAMY ZWYKŁYM PRZEKAZEM POCZTOWYM (CZERWONYM) NA ADRES: PLAYSTATION MAGAZYN, UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA.
NUMERY ARCHIWALNE MOŻNA TAKŻE KUPIĆ OSOBIŚCIE W REDAKCJI POD POWYŻSZYM ADRESEM. UWAGA! NIE ZWLEKAJ, LICZBA EGZEMPLARZY W PROMOCJI OGRANICZONA. ŚREDNI CZAS REALIZACJI OK. 3 TYGODNIE. NIE WYSYŁAMY ARCHIWALIÓW ANI PRENUMERATY ZA ZALICZENIEM! ZAMÓWIENIA REALIZUJEMY WYŁĄCZNIE NA PODSTAWIE PRZEKAZÓW POCZTOWYCH!



"Gry, które zawsze chciałem mieć...
teraz tylko po 139 zł?!"
SONY

PlayStation

PlayStation

PlayStation

PlayStation

Oferta, która zwali Cię z nóg. Każda z tych pięciu oryginalnych gier na PlayStation jest teraz do zdobycia za 139 zł. Atakuj sklepy! Nie lekceważ potęgi PlayStation.

PlayStation

PlayStation

- Białystok: AWA, ul. Sienkiewicza 81/3; ELDOM, ul. Składowa 10
- Bydgoszcz: ARTEX, ul. Kruszwicka 1; BOLERO, ul. Dworcowa 29; SELEKT, ul. Gdańska 32
- Człuchów: TELMAX, Os. Wazów 1
- Dzierżoniów: KRAWCZYK, ul. Świdnicka 9
- Gdańsk: ALKOM, ul. Leszczyńskich 9; Mega Shop DPJ, ul. Spacerowa 49; Zamek DPJ, ul. Szczęśliwa 3
- Gdynia: DEMO, Plac Konstytucji 1; Toy Story DPJ, D.H. Batory, ul. 10 lutego 11
- Gliwice: EURONORM, ul. Chorzowska 44b; LAGO, ul. Zwycięstwa 52a
- Gorzów Wielkopolski: MARS, ul. Sikorskiego 12
- Gryfice: ARKADIA, Al. Niepodległości 39
- Kielce: INTERCOM, ul. Sienkiewicza 48/50
- Kołobrzeg: PIOTRUŚ PAN PLUS, ul. Łopuskiego 19
- Konin: POLSONIC, ul. Dworcowa 6
- Kościerzyna: ABC, ul. Rynek 8
- Kraków: DRIVE- D.H. Jubilat, Al. Krasińskiego 1/3; MAG MAGIC, ul. Floriańska 28; Mega Shop DPJ, Bora-Komorowskiego 37
- Legnica: ADAX LAND ALEX, ul. Wrocławska 183
- Lublin: VIDEO-TOP, ul. Lubartowska 11/13
- Łódź: ACTION, ul. Piotrkowska 40
- Łomża: DOMAX, Al. Legionów 58a
- Malbork: FOTO-AUDIO-VIDEO, ul. Mickiewicza 36
- Mielec: DUKATOR, C.H. Pasaż
- Nowy Sącz: HI-FI CENTER, ul. Kościuszki 12
- Olsztyn: C.H. Karo, ul. Pstrowskiego 24; JDP, ul. Staromiejska 2/5
- Piotrków Trybunalski: MAX, ul. Rycerska 8
- Poznań: GRAM, ul. Wrocławska 25a; TEWIMEX, pod rondem Kaponiera
- Radom: OPAL, Centrum Handlowe, ul. Grzecznarowskiego 28
- Rybnik: SATRON, ul. Gliwicka 32
- Rzeszów: VEGA, ul. Cieplińskiego 1; WERSAL, ul. Kościuszki 4
- Siemianowice: VAS, ul. Powstańców 6
- Słupsk: ABC COMPUTERS, ul. Kopernika 37a
- Stargard Szczeciński: WALDI, ul. Reja 12a
- Wałcz: ELEKTRONICS, ul. Pocztowa 1
- Warszawa: Centrum Sony, Al. Jana Pawła II 29; DIGITAL, Al. Jerozolimskie 2; KUCIŃSCY, ul. Kondratowicza 27
- Wrocław: ADAX, ul. Oławska 1; SABA, D.H. Odra, ul. Jedności Narodowej; EMPiK, Pl. Kościuszki 21/23; EMPiK, Rynek 50
- Zamość: HERMES, ul. Piłsudskiego 31
- Zielona Góra: ALL-TECH, ul. Kupiecka 22

NA CD: *PEŁNA WERSJA:* VIDEO POKER + *GRYWALNE DEMA:* POPULOUS: THE BEGINNING, KKND: KROSSFIRE, PUMA STREET SOCCER, THE GRANDSTREAM SAGA, LIVE WIRE, YUJ, MUSIC + *WIDEO:* CARMAGEDDON, APE ESCAPE

VIDEO POKER

PEŁNA GRA!

Tym razem w kąciku Yaroze PSM demoralizuje młodzież grą hazardową. Najpierw obstawiasz w ciemno (wybierz wysokość stawki). Potem od krupiera dostajesz 5 kart. Później wymieniasz niektóre z nich (mając na uwadze zestawienie wartości dostępne po wciśnięciu û). Teraz, w zależności od tego co masz w ręku, tracisz postawione żetony (nic lub para niższa niż walety), otrzymujesz zwrot postawionej stawki (para od waletów wzwyż lub dowolne dwie pary) lub zyskujesz jej wielokrotność (od trójki dowolnych kart wzwyż). Proste?

POPULOUS: THE BEGINNING

APE ESCAPE

KKND: KROSSFIRE

YUJ

PUMA STREET SOCCER

CARMAGEDDON

MUSIC

THE GRANDSTREAM SAGA

W TYM NUMERZE ZNAJDZIESZ: MNÓSTWO INFORMACJI NA TEMAT FILMU *STAR WARS EPISODE I*, OBSZERNA ZAPOWIEDŹ GRY *V-RALLY 2*, WYWIADY Z HIDEO KOJIMA I DAVIDEM CRONENBERGIEM **RECENZJE** *STAR WARS EPISODE I, GEX: DEEP COVER GECKO, ACTUA ICE HOCKEY 2, UEFA CHAMPIONS LEAGUE, WARZONE 2100, STREET FIGHTER COLLECTION II, KKND: KROSSFIRE, NHL FACE OFF '99, DARK STALKERS 3, DIVER'S DREAM* **ZAPOWIEDZI** *GRAN TURISMO 2, RALLY MASTERS, SABOTEUR, UM JAMMER LAMMY, CROC 2, ANNA KURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS '99, SYPHON FILTER, PUMA STREET SOCCER, YOYO'S PUZZLE FIGHTER*